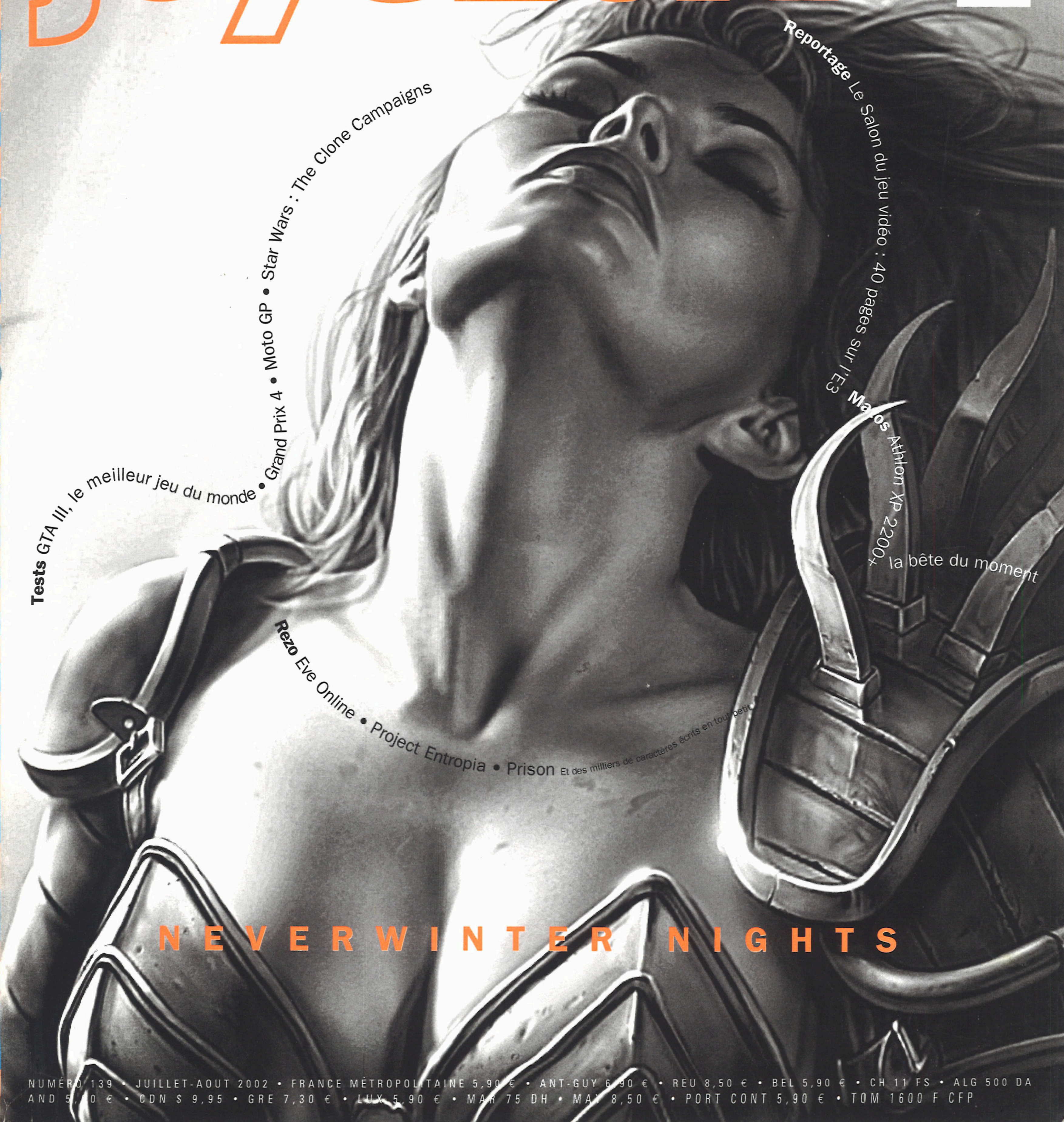
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#139
JUILLET-AOUT
2002



Reportage Le Salon du jeu vidéo : 40 pages sur l'E3

Matos Athlon XP 2200+ la bête du moment

Tests GTA III, le meilleur jeu du monde • Grand Prix 4 • Moto GP • Star Wars : The Clone Campaigns

Rezo Eve Online • Project Entropia • Prison Et des milliers de caractères écrits en tout petit

NEVERWINTER NIGHTS

NUMÉRO 139 • JUILLET-AOUT 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP



Sommaire

139 JUILLET/AOÛT 2002

Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaires de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Monsieur Pomme-de-Terre, Ackboo, Bob Actor
Bêta-Versions : iansolo, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), iansolo (Olivier Aubin), Ivan le fou (Ivan Gaudé), Kika (Céline Guise), Monsieur Pomme-de-Terre (Laurent Sarfati), Pete Boule (Pierre le Pivain), Fishbone (Stephane Hébert), Rustine (Sophie Prétot)
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
Reportages : Wanda (Mathilde Remy), Kika, Ackboo

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier, Joseba Urruela
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly, Speedy Graphito
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice commerciale : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
Chef de publicité : Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Rêvé (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr

72



SALON DE L'E3
Encore un Salon consacré aux « 3 » cette année : Doom 3, Combat Flight Simulator 3, Deus Ex 2, mince… ça merde, euh Asheron's Call 2, zut, Far Cry 1, Planet Side 1, et 15 qui nous font 27. Racine cubique de 27 = 3. Ah ben, vous voyez bien.

116



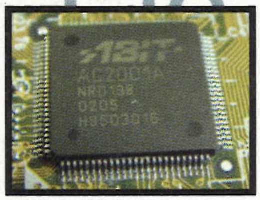
DOSSIER MORROWIND
Hmm, les gens qui écrivent des bêtises comme ça dans le sommaire ça ne devrait pas être permis. Un peu de discipline, ach ! avec ce dossier Utilitaires pour Morrowind que nous a concocté Super Canadien, enfin Bob « University of Versailles » Arctor. Schnell !

124



ZE TESTOS
Hola bienvenidos los amigos ! This month, dans la exxxcellente Joystick, una collecion de testos specialisados dans los softs des sportivos mecanicos : GTA III, boum ha ha ! mouye bueno il game, Grand Prix 4, vroum ha ha ! tropo puissanto, y Moto GP, braaammm !

158



MATOS
Le nouveau pied d'éléphant Abit AT7 de Caféine est rigolo : disparus les ports série, les ports com et compagnie. USB 2.0, Firewire : va falloir commencer à faire gaffe en achetant ses périphériques.

ABONNEMENTS
Abonnements : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros.
Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement broché et un encart abonnement jeté entre les pages 146 et 147, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture ainsi qu'un supplément de 32 pages sur Warcraft III Reign of Chaos qui ne peuvent être vendus séparément.

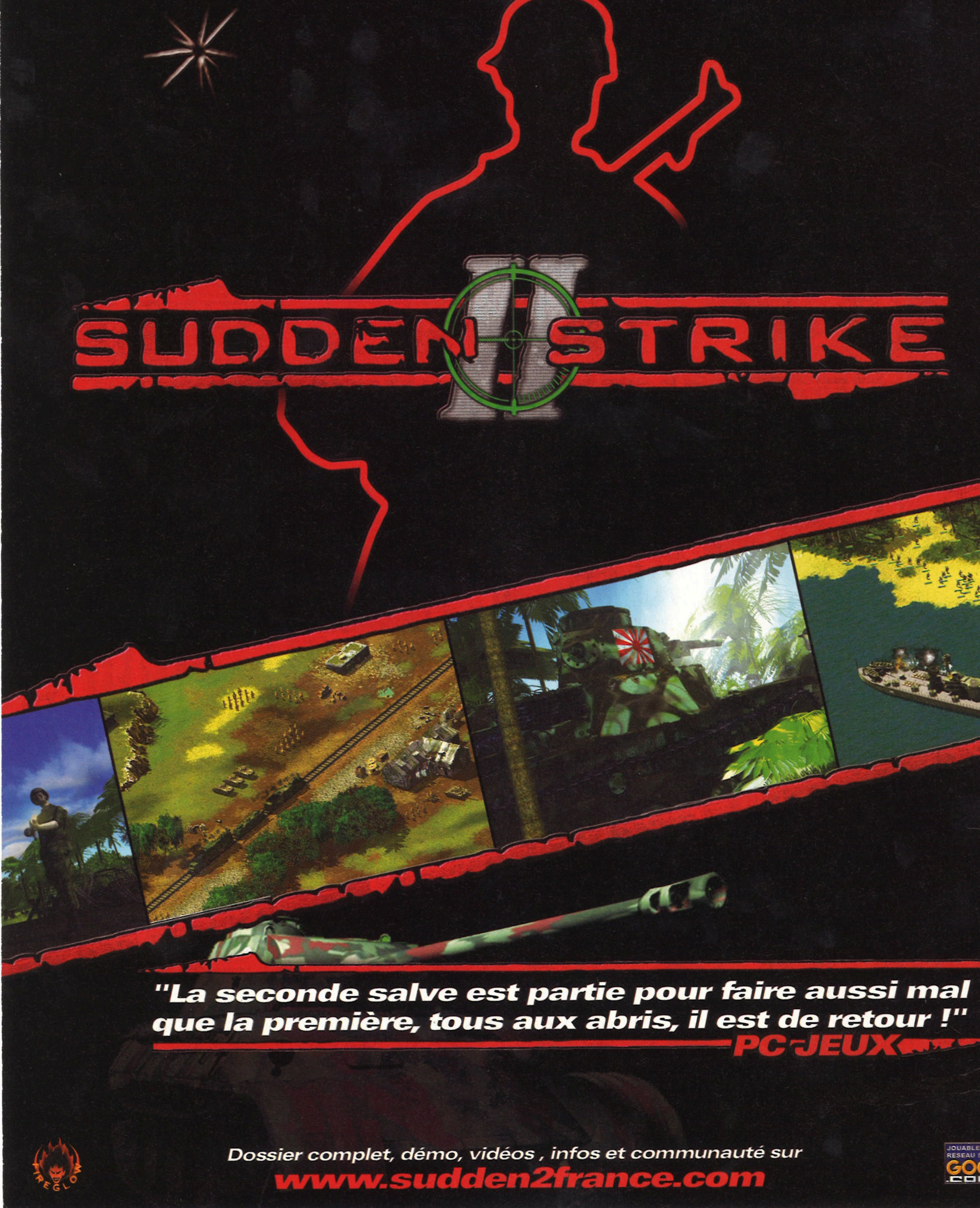
TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati)

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Couverture
© Bioware/Infogrames


SUDDEN STRIKE II
"La seconde salve est partie pour faire aussi mal que la première, tous aux abris, il est de retour !"
PC-JEUX
Dossier complet, démo, vidéos , infos et communauté sur
www.sudden2france.com

Som mairE Cd-rom

#139



DÉTAIL DU CD-ROM

Ah les vacances. Que ce nom sonne juste à mes oreilles… je me vois déjà assis au bord de la Loire, tout près de la centrale nucléaire de Saint-Laurent-des-Eaux, mes trois jambes dans l'eau et mes douze doigts de pied frétillant aux aléas du courant. Comme il est agréable de prendre tranquillement le soleil et d'observer la vie telle qu'on la voit en dehors de l'écran d'un ordinateur. Tenez, prenons ce petit bateau par exemple. Des dizaines de bras y remontent un filet bourré de canettes, de roues de bagnoles et de poissons morts. On pourrait presque croire que le pêcheur n'est pas tout seul. Mon dieu, et là, ce magnifique … page manquante… casque… dans le ciel… Sommaire CD…Hein, quoi ? Mince, le Sommaire CD. Excuse-moi Sonia, je m'étais assoupi. Bien, bien, il faut dire qu'avec l'E3, ce n'est pas un bouclage facile et je dors littéralement sur place. On va donc faire vite. Ce mois-ci, nous vous offrons pour la première fois au monde la possibilité de tester un jeu online sans avoir à vous connecter à Internet. Neocron, c'est son nom, est l'un de ces shoots online très prometteurs, comme vous pourrez vous en rendre compte avec la démo. Sinon, que du classique : des démos, de jolis dessins, des utilitaires, et … une vidéo. Eh oui, une belle petite vidéo et pas faite par n'importe qui : Speedy Graphito je vous prie. Eh oui, Speedy va nous faire quelques trucs bien débiles pour les mois à venir. Puisque les éditeurs boudent notre machine adorée, autant en profiter pour faire quelques trucs drôles, non. Voilà, sur ce, passez tous d'excellentes vacances et n'oubliez pas de jouer à GTA III !!! C'est vraiment le jeu de l'année…

Lord Casque Noir

Sommaire CD par Kika

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 98/Me/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 64 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 800x600, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004,
92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Sommaire CD-rom

Contenu du CD n°1

Une démo exclusive

NEOCRON

Genre : MMORPG
Éditeur : CDV
Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D

Pour une bonne idée, c'est vraiment une bonne idée. Qui n'a jamais émis quelques réserves avant de lâcher son numéro de carte bleue, et ce, dans l'unique but d'essayer un jeu online ? Eh bien Reakktor nous offre une solution au problème avec cette démo off-line d'un jeu online. Il fallait y penser. Cette démo vous propose donc de découvrir l'environnement de ce shoot online sans avoir à prendre le moindre risque financier.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NEOCRON du CD1, cliquez sur NEOCRON.EXE, puis sélectionnez Setup.

Remarque

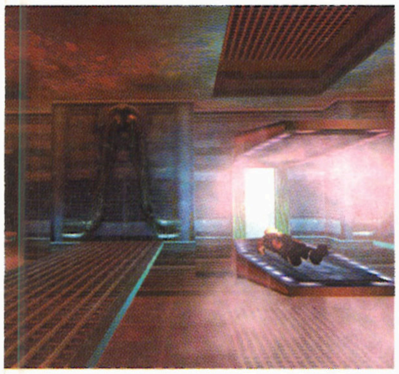
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

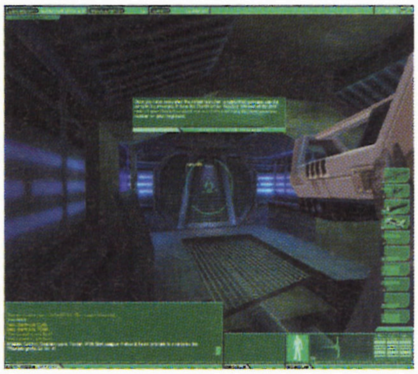
Mode d'emploi

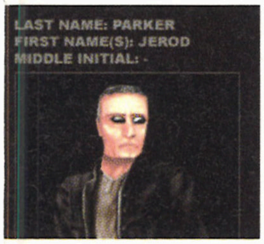
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Neocron Offline Demo. Les touches de contrôle sont définies dans le menu option.

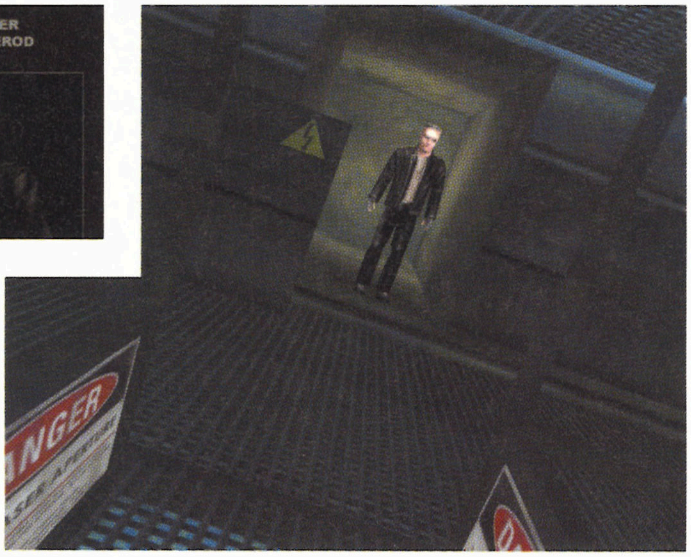
Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D









DIRECTX 8.1 : **La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.**
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

QUICKTIME 5 : **Répertoire \DATA\QUICKTIME5**
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES DÉMOS : **Répertoire \DATA\DEMOS**

Les démos

THE I OF THE DRAGON

Genre : Action RPG
Éditeur : Prima Soft
Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMO\IOFTHEDRAGON du CD1 et cliquez sur IOFTHEDRAGON.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Dragon. Allez dans Option pour configurer le jeu. Appuyez sur H pour connaître les touches pendant la partie.

Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D





WORLD KART 2002

Genre : simulation kart
Éditeur : JoWood
Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WORLD KART 2002 du CD1 et cliquez sur MSRWKART2002R_EN.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez JoWood. Pour configurer vos touches, allez dans Options.

Config mini

PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D

Les démos



New World Order

Genre : Doom Like
Éditeur : Project Three Interactive
Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NEW WORLD ORDER du CD1 et cliquez sur NWO_MPBETA.EXE.

Remarque
Nécessite l'installation de DirectX 8.1. Attention, cette version est uniquement multijoueur.

Mode d'emploi
Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\NWO_MPTEST\NWO et lancez NWO.EXE. Pour configurer les touches, allez dans le menu Controls.

Config mini
PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D

Sudden Strike II

Genre : Stratégie/action
Éditeur : CDV
Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SUDDENSTRIKE2 du CD1 et cliquez sur SUDDENSTRIKE2DEMO.EXE.

Remarque
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Sudden Strike II Demo. Les unités se dirigent à la souris.

Config mini
PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D

Remarque : Pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.1a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Genre : arcade
Éditeur : Activision
Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TONY HAWK 3 du CD1 et cliquez sur THPS3DEMO.EXE.

Remarque
Nécessite l'installation de DirectX 8.1, un pad est conseillé.

Mode d'emploi
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Tony Hawk's Pro Skater 3 Demo. Pour configurer les contrôles et connaître les touches, lancez THPS3 Configuration Utility.

Config mini
PIII 600, 128 Mo RAM, carte 3D

Soldier of Fortune 2

Genre : Doom Like
Éditeur : Activision
Système : Windows 98/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SOLDIER OF FORTUNE et cliquez sur SOF2.EXE.

Remarque
Nécessite l'installation de DirectX 8.1, attention cette demo est uniquement multijoueur.

Mode d'emploi
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Soldier of Fortune II. Allez dans le menu Controls pour configurer les touches.

Config mini
PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D




La liberté est votre combat
OPERATION
FLASHPOINT™
RESISTANCE
Le jeu phénomène :
Opération Flashpoint
déjà un million de joueurs !
La presse unanime :
★ Joystick : 93%
" Un grand Jeu"
★ Pc jeux : 90%
" Le meilleur du genre"
★ Micromania.fr : 18/20
" Passionnant"
★ Pc Fun :
"Incontournable"
★ Micro Sim :
"Le meilleur jeu
de l'année"
Nouveau prix : 35 €*
*prix public conseillé
PC CD
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
Bohemia Interactive STUDIO
L'extension* du
meilleur jeu de l'année
à posséder absolument
*nécessite le jeu Original Operation Flashpoint ou Operation FlashpointGold
1978, votre pays est envahi
par les troupes soviétiques.
Organisez la résistance et
libérez votre peuple.
★ 30 missions passionnantes, c'est vous qui menez la guerrilla.
★ Encore plus de réalisme : vous devez gérer vos partisans et vos ressources avec justesse.
★ Un moteur graphique amélioré.
★ 100km² de terrain généré dans ses moindres détails : pour des combats en 3D temps réel épiques
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés.
All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

Sommaire Cd-rom

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

dj daffyduck remix.zip	Musique MP3 Lecteur
dssdj.exe	Musique MP3 Lecteur
For_my_friend.zip	Musique MP3 Lecteur
Ludmix5.zip	Musique MP3 Lecteur
rns1orc2setup.exe	Musique MP3 Lecteur
Tokyo.zip	Musique MP3 Lecteur
wa3install-full_build476.exe	Winamp 3 full alpha 476

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

fgf13.exe	FlashGet 1.3
LeechGet.exe	LeechGet 2001 1.0 RC1
mirc602.exe	mIRC 6.02
ncsetup.a1017.exe	Netcaptor 7.0.1
portslock.zip	PortsLock 1.0 Beta 2
spamdetective202.exe	Spam Detective
spf.exe	Sygate Personal Firewall 5.0 Build 1113
trillian-v0.73.exe	Trillian v0.73
zaplus31258beta.exe	ZoneAlarm Pro 3.1.258 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

aspi_v471.exe	Drivers Adaptec Aspi 4.71
ati773w9xmew2xp.zip	Drivers ATI Radeon 7.73
via 4in1 4-39a.zip	Drivers chipset VIA 4 in 1 v 4.39a

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

3DVF_Joystick_juin2002.rar	Sélection d'images du site WWW.3DVF.COM
acdsee402updater.exe	ACDSee 4.02
Nimo50Build7.exe	Nimo Codec Pack 5.0 build 7
setup_pwm.exe	Photo Watermark 1.1
zplay260.exe	Zoom Player 2.60

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

bidforpower1-2.exe	MOD Bid For Power 1.2 pour Quake 3
dod_v21.exe	MOD Day of Defeat 2.1 pour Half Life
frontline16.exe	MOD Front Line Force 1.6 pour Half Life
pmc-pack.exe	The Picture Mapping Contest - Pack
SiegeEditorInstall.exe	Dungeon Siege Editor
thb10.exe	Train Hunters Bêta 1

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

3DAnalyze.zip	GTA III - Patch saccade
cartyc128fr.zip	Car Tycoon 1.28 (Français)
il2v104p.zip	IL-2 Sturmovik 1.04
s3winxp160.zip	Settlers III Windows XP fix
wk10to12fr.zip	Warrior Kings version 1.2
Wolf_Update_132.exe	Return to Castle Wolfenstein version 1.32

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	Pour enlever les méchants virus
powarc70208.exe	PowerArchiver 7.0208
winhex.zip	Winhex 1.2, l'éditeur hexadécimal

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

atbsetup.zip	Actual Title Buttons 1.2
MBM5191.EXE	Motherboard Monitor 5.1.9.0
\multidesktop2_0_0.exe	Multi Desktop v2.00
powarc80orc1.exe	PowerArchiver 2002 8.0 Release Candidate 1
tvtool65.zip	TVTool 6.5
VCool_18b8.zip	VCool 1.8 Beta
wrar300.exe	WinRAR 3.00
xplayb1.exe	XPlay Beta 1
xptuneup.zip	XPTuneup 2.0

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD n°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.


Entre nous les mecs, si vous n'appelez pas vos parents cet été, ce ne sera pas à cause de La Carte...
SFR
La Carte
SFR La Carte
La seule carte à offrir :
Un prix unique à la minute, pour appeler quand vous voulez (1),
50% de réduction vers un numéro, sur simple inscription au 999 (2),
50% sur les Texto de 18h à 20h, pour en envoyer sans se priver. (3)
Vous serez toujours plus qu'un simple numéro
www.sfr.fr
(1) Minutes métropolitaines hors numéros spéciaux et certains services SFR.
(2) Au-delà de la 1ère minute indivisible, vers le numéro fixe métropolitain ou SFR choisi, après son inscription au 999 (0,15 €/appel).
(3) Offre valable jusqu'au 18 août 2002. Texto émis depuis la France métropolitaine, hors services Texto.
groupe cegetel
1ER OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS
Crédit photo : Stock Image/J.M. Derai - DIAF/Giovanni Simeone

Bouts de trucs en vrac

Bonjour ! Juste une question : est-il possible de faire cohabiter sur un seul HD deux versions de Win98se2, la française et la thaïlandaise, avec un choix au démarrage ?

Nico

C'est possible à condition de partitionner votre disque. Il vous faudra aussi installer un logiciel de multiboot. Toutes les explications et un logiciel freeware à l'adresse suivante : www.ranish.com/part/. Autre solution : passer à Windows XP.

À quand le retour du courrier des lecteurs ?

On y travaille.

Quel est le meilleur éditeur de sites web ? (pas un truc à 5 000 balles si possible, c'est pour faire ma page perso)

Le notepad. Jetez aussi un œil à Websphere d'IBM, environ 100 euros et il y a deux mois d'essai gratos pour se décider (ou pour faire sa page avec puis désinstaller cet excellent soft).

Quelle est la meilleure alternative à Counter-Strike ? (sachant que ce dernier commence à me saouler)

Après deux ans de vie commune avec Counter-Strike, nous avons fini par nous en détacher au profit d'Urban Terror pour Quake 3. Mais c'était un peu comme quitter sa femme pour se taper sa sœur. Ça n'a pas vraiment marché. Récemment encore, c'est avec Wolfenstein 3D que nous passions nos nuits ; on y retrouve vraiment des sensations aussi fortes que celles connues dans les bras de ce bon vieux Counter. Mais déjà notre insatiable concupiscence lorgne du côté de New World Order dont nous vous parlons dans la rubrique Réseau de ce numéro. Il a l'air bien gaulé ce jeu, tout mignon, sexy, et pas con avec ça. Tiens, je me taperais bien Pierre Arditi aussi.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

C'est un super héros. Il suffit de lui dire : « Putain, t'es lourd. » pour qu'il vous laisse tranquille. Tous les détails sur www.lavasoft.de

Gana je t'aime

Salut Joy ! Est-ce qu'on aurait une chance, mon pote et moi qui avons fait une campagne pour Opération Flashpoint, d'être publié sur le CD de Joystick ? Elle fera environ 15 Mo à cause de rajout d'unités « artic » et de la carte « Winter Malden ». Il faut encore la finaliser et on a rajouté des sons avec nos voix guillerettes pour les messages radio.

denton

Soyez les bienvenus ! Avec 1,3 Go à remplir tous les mois, Gana me dit qu'il vous présentera même sa sœur si votre campagne lui plaît. Dans le cas de modules aussi volumineux, il est préférable de nous les envoyer gravés sur CD à l'adresse postale de Joystick (écrivez « POUR GANA LA CHIENNE » en gros sur l'enveloppe. C'est important, sinon la secrétaire risque de perdre votre CD). Gana, qui est un escroc, me demande de vous préciser de ne pas fermer la session de gravage pour qu'il puisse les réutiliser à des fins personnelles. Dieu tout puissant, faites qu'il tombe un jour pour abus de biens sociaux. En plus, il n'a pas de sœur, ce bâtard. N'hésitez pas à lui faire part de votre indignation en y joignant vos unités, campagnes, missions, mods et autres add-on faits maison à l'adresse suivante : cdrom@joystick.fr

de camp, je déplie mes affaires en repensant aux deux années de vadrouille que je viens de vivre… j'aurai quand même réalisé un vieux rêve : j'ai fait un peu de F1 (la touche F1, pas le sport mécanique).
Que de souvenirs… En tout cas, c'est reparti pour le courrier des lecteurs et vous avez tout l'été pour m'envoyer vos lettres par mail ou courrier traditionnel.
J'en profite pour rappeler les règles draconiennes qui régissent cette rubrique : nous ne répondons jamais directement au courrier.
Nous ne dépannons personne.
Nous ne donnons ni astuce, ni soluce. Rompez.
courrier@joystick.fr
Joystick magazine,
Courrier des lecteurs,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

COURRIER

Histoire de causer

Salut tout le monde, c'est avec la plus grande attention que j'ai lu votre dossier sur les pagers du n°139. Mon choix s'est porté sur Trillian (dont je suis très content, excepté qu'il a du mal à se connecter aux serveurs Yahoo !) et sur le GameVoice de Microsoft… au sujet duquel je suis plus réservé. En effet, si la qualité est excellente, aucun de mes potes n'a les moyens de se le payer ! Je suis donc obligé de discuter avec des Suédois dans un anglais approximatif. Bref, je suis frustré. Existe-t-il un appareil compatible avec le GameVoice mais moins cher que celui de Microsoft ?

Oliver G.

Deux bonnes nouvelles pour vous : la première, c'est la nouvelle version de Trillian, la 0.73, qui vient de tomber et qui émule maintenant parfaitement le pager Yahoo. Tous les détails sur leur site : www.ceruleanstudios.com . En ce qui concerne le GameVoice, Iansolo m'annonce que, si le module hardware de Microsoft est vendu environ 70 euros, le programme qu'il utilise est lui freeware et téléchargeable sur leur site : www.gamevoice.com (500 ko). Il suffit alors de brancher un casque et un micro sur son PC, puis de correctement configurer les touches de son clavier pour l'utiliser. Autre avantage de ce programme : une fois installé, il se plugge au Windows Messenger et lui ajoute une fonctionnalité qui lui faisait cruellement défaut ; celle de la conférence audio à plus de deux personnes. Précisons que vu la qualité du casque/microphone de Microsoft, c'est un produit que nous recommandons aussi chaudement que le programme qui va avec.

Un client pour Prozac

Je trouve que l'appellation « jeu vidéo » est devenue péjorative ! Quand on dit « jeu vidéo », les gens pensent immédiatement à des enfants lobotomisés par des jeux débiles…

Ces personnes sont vraiment mal informées. Nous ne sommes en rien des enfants lobotomisés ! je regarde autour de moi… Captain Ta Race vient de pendre un pingouin géant au plafond, Casque Noir, notre vénéré Rédac Chef, joue au foot dans le couloir, il a bien failli sauver l'honneur de la France en marquant contre Kendy de Joypad, mais Ackboo a dévié la balle en mousse en passant à trottinette).

(…) Pourquoi le marché est-il contrôlé par des gens qui n'aiment pas faire du jeu vidéo ? Pourquoi est-il envahi par des Astérix Maxi Delirium 7 et des Turbos Schtroumpfs 13 ? Où est passé ce mélange de game designer et de programmeurs qui faisaient des jeux dans leur appartement ?…

En ce qui concerne la baisse de qualité, je m'insurge : le mois dernier Morrowind, ce mois-ci GTA3… c'en est au point que nous avons été obligés de réévaluer l'ensemble du barème à la baisse pour ne pas crever le plafond. Notez qu'il s'agit là de deux exemples de jeux qui n'auraient jamais pu voir le jour s'ils avaient été programmés par trois étudiants dans la cave de leur grand-mère (même si elle les avait aidés pour le code). Faire un jeu répondant aux standards de qualité actuels nécessite des équipes importantes et des compétences onéreuses. Cela a introduit des impératifs commerciaux et donc une grosse trouille du risque. Des jeux comme votre Maxi Schtroumpfs 3D sont des jeux qui se vendent bien et qui permettent de financer des projets plus originaux, mais plus rares car plus casse-gueule… un schéma bien connu des producteurs de cinéma.

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent dans une cabane faite de branchages construite au sommet des ruines de notre site : www.joystick.fr

Propositions de programmes, images, maps, etc… à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

(…) Designer ? Modeleur ? Artiste 2D ? Game Designer ? Ne s'agit-il pas de vrais métiers ? Il faut faire au moins trois à cinq années d'études après le bac pour être programmeur ! Combien en faut-il pour être réalisateur ? Pour avoir fait une totale conversion d'Half Life, personne n'a jamais récolté les honneurs réservés à un réalisateur de court-métrage…

Votre réalisateur repartira avec des étoiles plein la tête et une jolie coupe du festival du court-métrage Frémoulin où son film aura été encensé. Dans le restaurant où il est serveur, un accueil triomphal lui sera même réservé par ses collègues. N'importe quel codeur trouve une place en or dès sa sortie d'école. Choisissez votre camp.

(…) Quand est-ce que Sid Meier sera autant reconnu que Luc Besson ?…

Quand il prendra 50 kg et couchera avec ses programmeurs.

(…) Quand est- ce que le jeu vidéo sera reconnu comme quelque chose de culturel qui peut faire apprendre des tas de choses plus vite que n'importe quel documentaire ?…
Arno Glop

Ce jour approche, malheureusement.

patches





Dungeon Siege
PATCH V1.09B

Le premier correctif (oui, je hais aussi ce mot, et je ne connais pas dix synonymes à « patch ») fait disparaître une petite quantité de bugs assez mineurs pour un jeu qui est, une fois n'est pas coutume, très propre.
Le journal de bord s'updatera normalement à chaque fois que l'on recevra une quête. Les bugs de containers (sacs inaccessibles, objets flottants) disparaissent de la même manière, tout comme les problèmes avec les boss de fin de niveau. Le jeu ne tentera plus de démarrer si les ressources mémoire ne sont pas assez importantes et, en cas de gros bug hardware, on verra un choix « retry » apparaître qui pourra éviter une corruption des données. Les screenshots seront désormais placées dans un répertoire du même nom. Meilleure compatibilité avec les enceintes 5.1 et disparition des coupures de son qui survenaient parfois. Côté réseau, on trouvera une nouvelle interface pour Zone Match et de bien meilleures performances.
Pour en savoir plus sur le jeu en multi, reportez-vous à la rubrique Réseau de ce mois-ci.
www.dungeonsiege.com/DSUpdateBeta109B.exe (250 ko)

Bob Arctor

« Un seul patch vous manque et tout est dépeuplé ». Ce joyau de la poésie française, je le dédie ce mois-ci tout spécialement aux joueurs de Morrowind qui attendent un correctif pour le jeu de l'été, et aux fans de HOMM qui seront, eux aussi, privés du mode réseau que les développeurs ont oublié d'inclure dans leur dernier patch.

Tribes 2 update
BÊTA 24834-24947

Contre toute attente, le plus gros patch de ce mois-ci est celui de Tribes 2. Il y a encore un mois ou deux, les fanatiques de ce jeu se sentaient un peu abandonnés après la fermeture des studios Dynamix, mais dans le dernier épisode du feuilleton Sierra, on a appris qu'un autre développeur, GarageGames, assurerait le suivi du jeu. Le premier patch ne s'est pas fait attendre. Côté gameplay, on trouve une tonne de corrections : un retard de tir sur les armes qui disparaît, une meilleure fluidité en jeu réseau et, sous certaines conditions, de meilleurs FPS. On trouve aussi une suppression du spam sur la console dans les modes Capture The Flag. L'exploit qui consiste à poser des objets à l'intérieur d'autres trucs a disparu. Les ralentissements qui survenaient lorsqu'on prenait des dégâts multiples, ou lorsque plusieurs effets se superposaient, ont été éradiqués tout comme les bugs des explosifs, des munitions manquantes ou du réticule (sur les véhicules). Un nouveau mission editor fait son apparition avec un cortège d'options inédites. On aura son mode d'emploi en appuyant sur F1.
http://ftp1.sierra.com/patches/pc/si_tribes2_beta_exe (990ko)

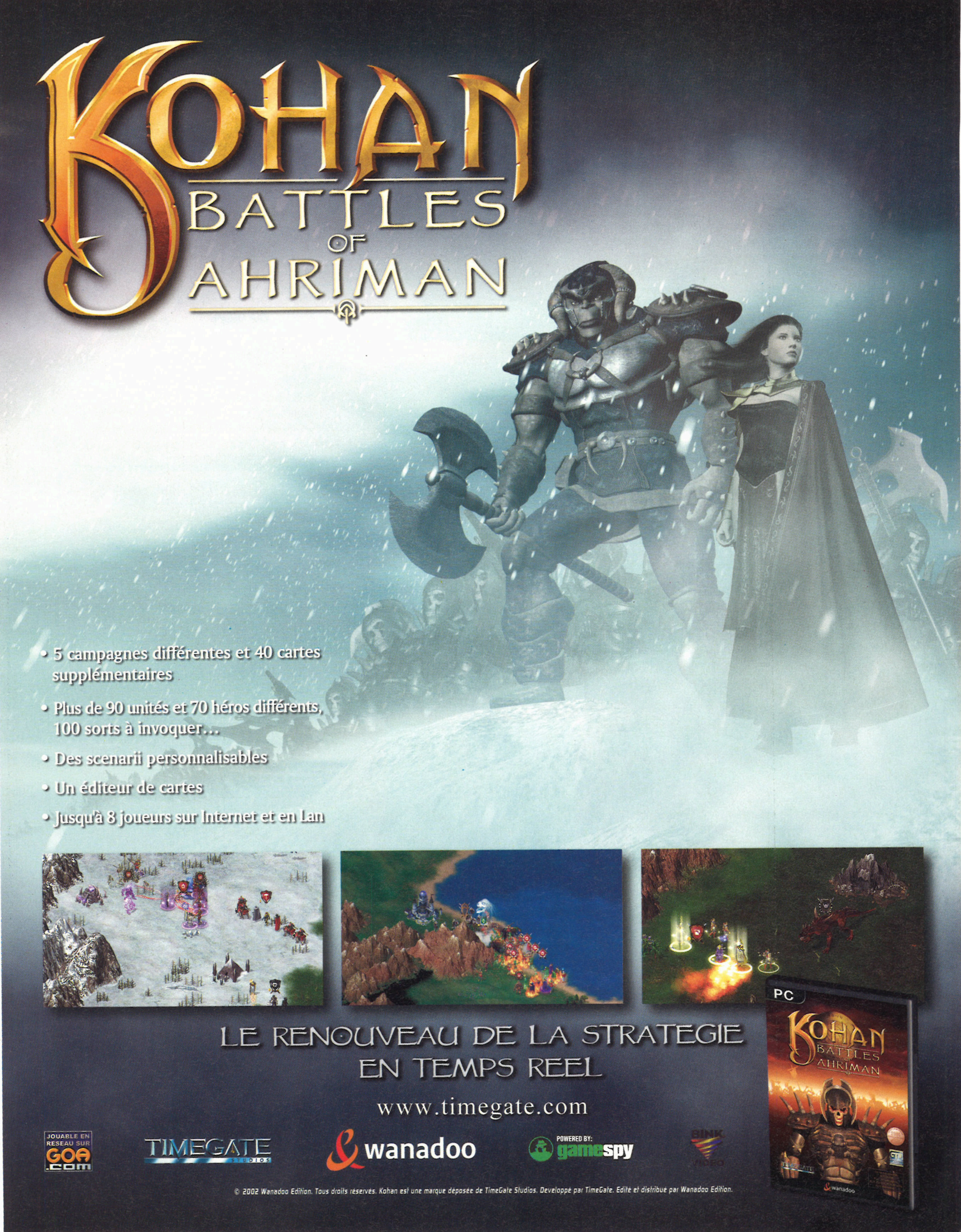






PATCH Aliens versus Predator 2 v1.0.9.6

Après le four à micro-ondes que constitue Nakatomi Plaza (inspiré du film Piège de Cristal) testé le mois dernier, ce nouveau patch pour AVP2 nous rappelle que Fox sait tout de même bien exploiter certaines licences.
Ce correctif apporte surtout des modifications de gameplay, à commencer par le nombre maximal de munitions considérablement réduit chez les marines pour le railgun et le lance-flammes (qui descend de 600 à 200). Côté mods, le patch apporte la possibilité de faire respawner les masques de Predator, les flares, le cloaking device et les night goggles. Ce fichier apporte aussi quelques correc en réseau : les dégâts du lance-flammes ont augmenté, le napalm fait moins de dommages si la cible est déjà en train de brûler, les predators et la reine alien possèdent maintenant bien plus de taunts. Ces derniers cris voient leur volume diminuer avec la distance, ce qui nous évitera de sursauter au moindre hurlement.
Patch de 7,0 Mo disponible au
http://ftp.sierra.com/patches/pc/avp2_fr_096.exe


KOHAN
BATTLES OF AHRIMAN
• 5 campagnes différentes et 40 cartes supplémentaires
• Plus de 90 unités et 70 héros différents, 100 sorts à invoquer…
• Des scenarii personnalisables
• Un éditeur de cartes
• Jusqu'à 8 joueurs sur Internet et en Lan
PC
KOHAN BATTLES OF AHRIMAN
LE RENOUVEAU DE LA STRATEGIE EN TEMPS REEL
www.timegate.com
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
TIMEGATE STUDIOS
wanadoo
POWERED BY: gamespy
BINK VIDEO
© 2002 Wanadoo Edition. Tous droits réservés. Kohan est une marque déposée de TimeGate Studios. Developpé par TimeGate. Edité et distribué par Wanadoo Edition.

patches

Patch Heroes of Might and Magic version 1.3







Et voici le patch tant attendu pour l'un des gros titres du mois dernier. Le bug du memory leak, qui dégradait peu à peu les performances (chez ceux ayant moins de 512 Mo de RAM) au bout de quelques heures de jeu, a été éliminé. C'était le principal problème de ce produit sur lequel les joueurs font justement de très longues parties, délaissant peu à peu leur famille ou leur épouse qui finit par les quitter en riant bien d'eux. Le jeu crashait lorsqu'on cliquait sur le portrait d'un héros se trouvant dans une caravane, ce problème a désormais disparu. Sauver et ensuite recharger pendant un combat mené dans une mine abandonnée ne fait plus planter le jeu non plus. Les caravanes ne sont désormais plus capables de passer à travers une tour de garnison ennemie. Les NPC offrent maintenant, comme des braves petits, leurs objets au héros lorsqu'ils rejoignent leurs armées. On trouve aussi de nouvelles assignations clavier : Alt M qui ouvre maintenant le bon scroll et F4 qui permet de passer au mode Full Screen. Côté gameplay, les performances de combat sur un terrain marécageux ont été revues à la hausse. Au moment où j'écris, le patch pour le jeu français n'est pas encore sorti. D'ailleurs, au moment où j'écris, le patch permettant au jeu de voir un vrai mode multijoueur (seul le Hotseat est disponible) n'a pas, lui non plus, fait son apparition. Décidément, les fans ont bien de la patience.

www.bigben.fr/DOWNLOAD/Default.HTM
www.3do.com/support/pc_support.shtml?PAGE=pc/heroes/h4/h4_nonUS_patch.htm

Return to Castle Wolfenstein Update 1.32

Et zou, un patch minimaliste pour Return to Castle Wolfenstein. Il apporte un support pour la technologie Truform de chez ATI, rajoute une nouvelle carte « Tram Siege » pour le mode multijoueur, permet de faire des maps avec des objets mobiles (ici des tramways), corrige une poignée de bugs insignifiants et ajoute un support pour le web tool PunkBuster.

www.3dgamers.com/dl/games/returnwolfenstein/wolf_update_132.exe.html (16.5 mo)

Medal of Honor : Allied Assault french patch v1.11







Ne me dites pas que vous avez déjà fini ce jeu ? En cinq mois seulement ? Et sans utiliser un cheat ? Vous êtes balèze. Mais c'est vrai qu'un jeu de l'année comme ça, on ne le lâche pas aussi facilement. Le 1.11 permet d'avoir un serveur stand alone qui tourne sans CD (mohaa server.exe), permet aux machines à multiple IP d'hoster normalement et autorise désormais le joueur à suivre l'autre équipe lorsque la sienne a été massacrée. Quelques persos dirigés par l'A.I. se tuaient parfois avec leurs propres grenades, ce bug a donc disparu. On trouve aussi pêle-mêle une correction des lumières dynamiques, la disparition de l'expoit des telefrags que les spectateurs pouvaient provoquer et une modification de la gestion de la RAM.

www.3dgamers.com/dl/games/medalofhonor/fr_only_patch111v9safedisk.exe.html (15.5 mo)

Opération Flashpoint Multi Beta test 1.55

Tiens, je me mets à la place des gens qui ne connaissent pas Flashpoint et qui lisent cette rubrique régulièrement. S'ils n'ont pas remarqué que chacun de ces fichiers ajoute des fonctionnalités au jeu, ils doivent certainement se demander pourquoi ce titre a autant de patches, et surtout pourquoi on continue d'en parler. En attendant l'add-on Resistance, qui devrait ajouter au gameplay extraordinaire de Flashpoint de meilleurs graphismes, le jeu de base continue de s'améliorer. Ce petit patch ne fait que modifier le protocole multijoueur utilisé. Au lieu de jouer en DirectPlay, il nous donne le choix de passer en Socket Netcode, ce qui est censé améliorer le réso du tout au tout. On trouve aussi quelques améliorations çà et là et un écran du mode multi refait. Ce patch est un bêta-test, et les joueurs sont invités à donner leurs impressions à Bohemia Interactive.

www.3dgamers.com/dl/games/opflashpoint/ofpmptest_1_55.zip.html (4.7 mo)


bigben interactive
New World Order
New World Order
Counter Terrorism Combat
RETABLISSEZ L'ORDRE !
PROJECT THREE INTERACTIVE
TERMITE
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
bigben interactive

N E V E R W I N T E R N I G H T S N E V E R W I N T E R N I G

PAR KIKA

Que demandons-nous à un jeu ? De l'émerveillement, des moments uniques au sein d'une ambiance troublante ? Le frétillement de nos neurones et de nos sens ? Je ne sais exactement, certainement un mélange de tout ça. Quoi qu'il en soit, un bon jeu doit être à même de nous faire vibrer. Et quand Neverwinter Nights s'est lancé, l'accord parfait s'est produit. Comment dire… j'ai senti un courant puissant me traverser de part en part. Les mains qui tremblent, le cœur qui bat la chamade, j'entrais au saint des saints et mon âme se prosternait presque de contentement. Saint Bioware, priez pour nous. Dieu merci, il existe encore des jeux qui font cet effet. La version de Neverwinter Nights mise à ma disposition renfermait, hélas, encore quelques défauts et plantait assez régulièrement, mais cela n'a en rien diminué la volupté de s'asseoir dans un fauteuil pour s'adonner à sa drogue rituelle d'aventure et de mystère. Mieux qu'un film, mieux qu'un livre et délivrant un plaisir plus durable que le sexe (ndlr : parle pour toi, j'ai des piles entières de revues médicales), les heures s'écoulent maintenant au rythme de NWN. Des combinaisons de personnages flottent dans le brouillard de mes rêves dans l'attente de satisfaire la rapacité de mes sens. La fin d'une vie, le commencement d'une autre. Enfin, revenons sur terre et plantons le décor.

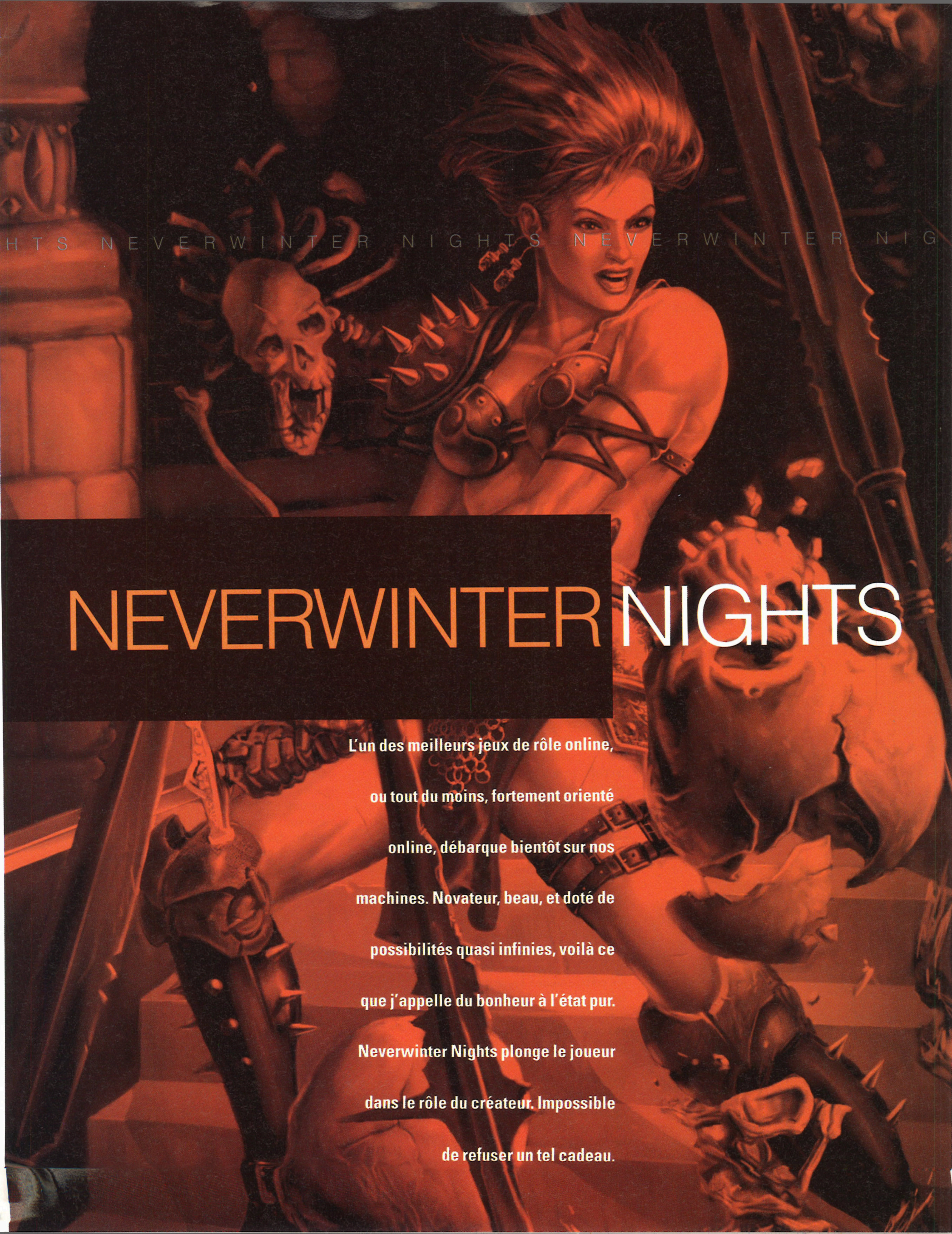
UN PEU d'histoire

Neverwinter Nights est le dernier jeu de rôle développé par Bioware. Depuis plusieurs années déjà, ils nous avaient habitués à des RPG toujours plus travaillés. Baldur's Gate 1 et 2 et Planescape Torment, pour ne citer que les principaux, étaient équipés d'un moteur 2D, et suivaient les règles précises de la seconde édition et/ou de la version « advanced » de Donjons et Dragons. Dans le cœur des anciens joueurs de rôle papier, la recherche d'une adéquation entre leurs souvenirs et leur création a toujours été un souci constant. Redécouvrir les sensations qu'ils ont connues dans leur jeunesse et les partager avec d'autres, voilà la motivation profonde qui étaye leurs produits. Neverwinter Nights est l'aboutissement de cette idée, enfin pour un temps.

Les premières rumeurs qui circulaient sur NWN faisaient état d'un MMORPG. Mais petit à petit, au fil du développement, ces rumeurs ont été discréditées : pas de MMORPG en vue, en tout cas pas dans le sens classique du terme. NWN ne ressemble à aucun jeu online déjà édité. Les développeurs ont certes pris des risques pour rester fidèles à leurs desiderata, mais ils ont limité la casse en nous proposant une campagne officielle jouable aussi bien en solitaire qu'à plusieurs. La campagne se décompose en chapitres et repose sur un scénario original d'une richesse comparable à celui de Baldur's Gate 2.

L'histoire prend forme dans une ville découpée en quartiers dans lesquels vous devrez vagabonder pour compléter les quêtes qui vous permettront enfin de découvrir le monde extérieur. Aucune différence n'est palpable entre le mode solo et multi. Que vous soyez seul ou à six, vous vivrez la même aventure grâce aux options qui permettent, quel que soit le nombre de participants, d'équilibrer le gameplay. L'aventure solitaire offre la possibilité aux joueurs de s'aider d'un compagnon unique, mercenaire ou

GENRE : JEU DE RÔLE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
ÉDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : BIOWARE CANADA
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 2002



NEVERWINTER NIGHTS

L'un des meilleurs jeux de rôle online, ou tout du moins, fortement orienté online, débarque bientôt sur nos machines. Novateur, beau, et doté de possibilités quasi infinies, voilà ce que j'appelle du bonheur à l'état pur. Neverwinter Nights plonge le joueur dans le rôle du créateur. Impossible de refuser un tel cadeau.



Les lumières dynamiques permettent d'obtenir de beaux effets d'ombres croisées si votre carte graphique est suffisamment puissante.

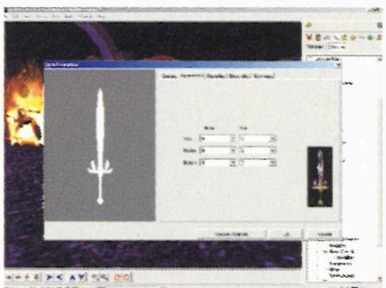
personnage partageant un objectif commun au vôtre. Contrairement aux précédents RPG, ces personnages sont indépendants. Vous pourrez définir leur style d'attaque et leur position lors d'un combat, mais n'escomptez pas vous en servir de mule, le loisir de fouiller dans leur inventaire et de les diriger comme votre héros ne faisant pas partie de vos prérogatives. Cette campagne officielle, qu'elle soit jouée en solo ou en multi, reprend trait pour trait, en suivant les règles de la troisième édition de Donjons et Dragons, le principe de Baldur's Gate. Le graphisme est certes fort dissemblable (entièrement en 3D), mais ce n'est qu'un nouvel habillage pour une campagne classique d'une soixantaine d'heures si vous vous limitez à parcourir la quête principale au pas de course. Mais celle-ci ne représente que le sommet de l'iceberg destiné à rassurer les joueurs. Le véritable jeu mis en vente n'est pas un jeu mais un éditeur, enfin, vous allez comprendre.



Chaque zone de la campagne officielle possède une ambiance particulière due aux nombreuses sources de lumière et au brouillard qui s'infiltre insidieusement dans les rues.

Et Dieu créa LA TERRE...

Quel est le rêve de tout joueur ? Avoir un œil par-dessus l'épaule du développeur pour lui signifier ses désirs. Là, tu devrais rajouter un donjon... Peut-être que si le scénario proposait cette possibilité, ce serait plus fun... Apporte-moi un café. Je préfère arrêter là, sinon, je vais remplir un paragraphe de réflexions tout aussi intéressantes que ces dernières, et je vais finir assassinée par une bande de développeurs déchaînés dans le caniveau du coin entre une tranche de concombre pourrie et des déjections de chien. Combien de fois avons-nous râlé et trépigné à cause d'un produit techniquement parfait mais dont le contenu était aussi vide que le cerveau d'un de nos valeureux pigistes après la nuit des news. J'entends déjà les commentaires sur la campagne de NWN. La perfection n'existe pas et je suis sûre que certains d'entre vous dénicheront le défaut de la cuirasse. Allons messieurs les joueurs (et mesdemoiselles), au lieu de pester, qu'attendez-vous pour faire mieux ? Plus d'excuses pour hurler dans le vent, nous avons maintenant l'outil qui nous permettra de faire mieux qu'eux.



Tous les objets de l'éditeur peuvent être transformés : une épée de base peut ainsi devenir magique et changer d'aspect.

Le Aurora Neverwinter Toolset est l'instrument qui a permis le développement de Neverwinter Nights. Les nombreux mois de travail des programmeurs ont surtout consisté à créer cet outil.

Ainsi, la campagne principale qui accompagne la version commerciale du jeu n'est qu'un exemple de sa puissance. Entièrement créée grâce à lui, l'utilisation de l'éditeur s'avère fort simple. Lors de son lancement, il vous propose la création d'un module basé sur une surface découpée en carrés pour permettre une simplification du découpage des lieux et du placement des objets et des créatures. Plusieurs types de surfaces sont mis à votre disposition : donjons, villes, campagnes, égouts et quelques autres vous permettent de creuser et de bâtir une première surface dont la plus grande demandera plusieurs minutes pour être traversée par votre avatar. Il vous suffit ensuite d'habiller la zone avec un style et une ambiance particulière, et ce à l'aide d'un simple clic de souris. Par la suite, il ne reste plus qu'à retravailler carré après carré pour soigner les détails. Ajouter une lumière, décaler son degré d'intensité, mettre une armoire ouverte ou fermée, une table ou un panneau de signalisation, la liste des objets mis à disposition est longue. De plus, vous pouvez agir sur ce qu'ils contiennent. Allez hop, un petit coffre muni d'une serrure piégée cachant une épée empoisonnée... toutes vos envies prennent forme. Une fois le décor posé, il ne manque plus qu'à y intégrer les créatures. Pourquoi pas un petit dragon ? Rien de plus simple. Vous le sélectionnez dans la liste, l'éditez, choisissez ses caractéristiques, son niveau et vous le placez dans le donjon. Agressif ou neutre ?



REFLEXION FAITE
Précurseur comme toujours, IIYAMA dote aujourd'hui ses moniteurs de la technologie de tubes la plus avancée du marché : High Brightness* Diamondtron® Natural Flat. L'image est toujours aussi fidèle, aussi précise et aussi exempte de distorsion ; mais activez la fonction High Brightness* et ce sont toutes vos images animées - vidéos, DVD, images de synthèse etc - qui apparaîtront alors deux fois plus lumineuses. Et si vous ne savez pas lequel choisir parmi nos modèles de moniteurs, demandez-nous conseil. Nous devrions pouvoir vous éclairer.
Pour connaître la liste des partenaires iiyama et avoir plus d'informations : Tél. : 01 49 41 43 30 / Fax : 01 49 41 00 82
* haute luminosité
NOUVEAUX MONITEURS IIYAMA HIGH BRIGHTNESS* DIAMONDTRON® NATURAL FLAT
LM704UT 17" - HM703UT 17" - HM704UTC 17" - HM903DT 19"
(suggestion de présentation)
HIGHBRIGHTNESS
ENTREZ DANS L'UNIVERS IIYAMA
www.iiyama.fr
iiyama
POURQUOI S'EN PRIVER ?



Comment être dégoûté ? Très simple, battez-vous contre un mage qui possède l'art du combat à mains nues et vous comprendrez votre douleur quand vous vous apercevrez qu'en plus il possède un charme pour éviter les projectiles.

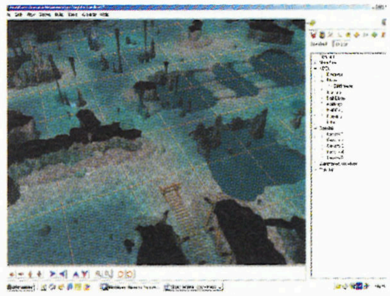


Pour soigner les infections, il y a bien sûr les éternelles potions et les sorts, mais vous trouverez aussi un kit de soin.



Le DM est tout puissant : il peut prendre possession de n'importe quel monstre ou NPC, dialoguer en direct ou téléporter d'un simple clic à l'autre bout de la planète l'aventurier relou.

Allez, j'opte pour neutre et je me lance dans la partie dialogue. L'implémentation du script est aussi fascinante que le reste. Inutile de passer par un langage spécifique, méthode habituelle pour ce type d'éditeurs. Il ne reste plus qu'à le compiler pour qu'il soit pris en compte par votre personnage. Et hop, vous obtenez un dragon tout gentil qui vous donne un casque magique si vous entrez dans la liste des conditions requises. Bon, je lui ai bien demandé d'aller me chercher un thé mais, visiblement, j'étais hors condition requise. Du coup, c'est Pete Boule qui s'y est collé... à quand le personnage Pete Boule dans l'éditeur ?.
L'éditeur allie réellement puissance et simplicité. Il sert aussi bien à créer des modules simples, c'est-à-dire une zone de jeu unique, qu'un ensemble de modules liés entre eux pour construire une histoire complexe avec des centaines de lignes de dialogues. Grâce à lui, vous créerez des NPC, des créatures, des armes, des amures, des objets, des univers complets et uniques. Dirigez votre souris, sélectionnez, il est à vos ordres, capable de répondre à la majorité de vos désirs. Vous réécrirez et reconstruirez ainsi vos plus belles aventures vécues dans les parties de jeu rôle papier. L'éditeur sera incorporé au CD de jeu et toutes les ressources utilisées dans la campagne solo y seront présentes. De plus, loin de s'arrêter là, les développeurs comptent bien agrandir régulièrement sa bibliothèque pour insuffler de nouvelles idées aux joueurs créatifs. Jamais un éditeur n'aura joui d'un tel rapport simplicité/efficacité. Car c'est bien là où se trouve l'intérêt de l'outil : il faudra plus d'une heure à un joueur pour traverser un niveau créé en moins d'une demi-heure avec l'éditeur. C'est vous dire le potentiel du produit...



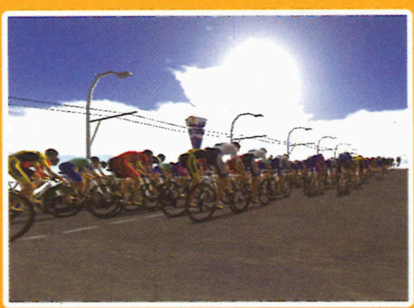
Pour bien apprécier les proportions de vos constructions, vous pourrez zoomer et observer le décor sous tous les angles.

...Puis il joua AVEC SES créatures

Éditer ses propres niveaux, ses donjons et créer des aventures fantastiques, c'est bien sympa mais si on ne peut les partager avec d'autres, ça devient un peu sans intérêt. Et puis, entre nous, après avoir fignolé tout un scénario bien tripant, quoi de plus jouissif que de conduire un groupe d'aventuriers dans le labyrinthe de son œuvre ? Voilà matière à taquiner la fibre du Donjon Master sommeillant en vous.
L'immense intérêt de NWN réside donc dans la partie online. En tant que DM, vous contrôlez tous les aspects du jeu. De quoi retrouver les sensations que vous aviez connues dans les RPG papier que vous disputiez entre amis pendant vos cours d'école buissonnière. Si l'éditeur est puissant, il ne fera pas de vous un DM acceptable pour autant si vous n'en avez pas les qualités. Le Maître de Donjon, que ce soit sur PC ou dans la vie réelle, se doit d'être un conteur capable d'immerger les participants dans son univers. Et aucun jeu n'arrivera à vous en donner le talent, si initialement vous n'en possédez la moindre miette.
L'interface du DM est extrêmement pratique. Elle est similaire à l'interface joueur tout en complétant les actions possibles. Elle permet ainsi d'influencer en tout le déroulement du jeu. Elle propose une véritable interaction avec les aventuriers qui entrent dans votre royaume. Comme je vous l'expliquais, vous pouvez définir les qualités et les dialogues de tous les êtres de votre module. Du coup, il peut arriver n'importe quoi aux joueurs, à l'instar d'un RPG papier. Rien ne vous empêche d'organiser des

L'UNIVERS DES PLUS GRANDES COURSES CYCLISTES SUR PC.









Avec Cycling Manager, le vélo est arrivé en force dans le monde du jeu sur PC. Le studio Cyanide récidive aujourd'hui pour l'imposer définitivement avec Cycling Manager 2. Les 180 étapes en 3D temps réel jouables en solo ou multijoueurs (jusqu'à 20 joueurs) vous feront vivre toute l'intensité des grandes courses cyclistes. La simulation de management détaillée et hyper réaliste vous permettra de vous révéler en tant que véritable directeur sportif.
Etes vous prêt à vivre une grande saison pleine d'émotions?



RTL.fr · TISCALI · Sport24.com · Vélo 101 · FOCUS · CYANIDE · CD PC

WWW.CYCLING-MANAGER2.COM



Le scénario offre de nombreux clins d'œil humoristiques : ici un concours de boisson basé sur mes points de constitution m'a envoyée directe au tapis.



Heureusement, pour vous retrouver dans le dédale des dialogues et les multiples quêtes que l'on vous proposera, un carnet de route vous accompagnera annotant automatiquement les détails importants.

Le graphisme a été particulièrement soigné pour offrir un maximum de visibilité et d'esthétisme.



changements de situation avec, par exemple, une créature devenant un ami loyal de vos héros ou un faux ami se retournant contre eux. Vous leur adjoindrez des compagnons ou leur demanderez de faire une quête par créature interposée. Toutes les possibilités existent, c'est à vous de les exploiter pour construire une aventure qui transportera les participants dans une inoubliable épopée digne d'un Seigneur des Anneaux. La possibilité de posséder en temps réel les NPC et les monstres et de dialoguer ainsi avec les huits joueurs (de un à huit joueurs, j'avais oublié de le préciser) ouvre la porte à tous les drames et les deus ex machina (ndlr : dénouement inespéré par rapport à une situation peu vraisemblable). Le rôle du DM est ce que vous voulez en faire, soit créateur, soit cheateur. Si vous voulez juste jouer en cheatant à mort (bien que je cherche encore l'intérêt d'un tel procédé) sans vous prendre la tête dans les combats et acquérir le matos le meilleur, il suffira de choisir la campagne en mode DM. Les outils proposés seront certainement sous-employés, mais vous aurez la satisfaction de parcourir l'aventure à une vitesse incroyable et de la finir en moins d'un jour.
Pratiquement, un scénario pourra posséder plusieurs DM. L'ajout d'un second conducteur enrichira l'aventure, mais offrira aussi la possibilité de jouer l'un contre l'autre par créatures interposées ou par aventurier, chacun pouponnant sa troupe et lui donnant des myriades de cadeaux afin de supplanter l'adversaire. On peut très bien imaginer le même principe que Dungeon Keeper avec un DM gérant un donjon et ses créatures, l'autre essayant de détruire ses défenses avec ses troupes pour arriver à la chambre aux trésors. Toutes les configurations sont permises. La seule limite sera votre imagination. Techniquement, vous ne serez pas obligé d'héberger votre partie. Vous vous connecterez sur un serveur et, avec un mot de passe, intègrerez votre histoire attendant qu'une équipe d'aventuriers se réunissent.

Croissez et multipliez-vous

Après la multiplication des pains, il y quelques centaines d'années, ou quelques milliers d'années... - bref, c'était pas hier - Bioware compte renouveler l'expérience avec la multiplication des aventures. Neverwinter Nights ne propose pas de monde persistant. Aucun univers patché chaque mois ne sera hébergé par les développeurs ou l'éditeur. Le pouvoir est donné aux joueurs. C'est un bon moyen pour ne pas avoir à se coltiner l'intendance et les frais énormes qu'entraîne une équipe d'administrateurs à temps complet. Mais rien n'empêche au péquin moyen d'avoir son monde persistant. Un scénario plus ou moins court, un serveur connecté au Net et, tan tan... le tour est joué. Ajoutez à cela une communauté de plus en plus importante, et donc, de nouvelles aventures qui pourront être liées entre elles sur un serveur donné, ou mieux, un ensemble de serveurs comportant des centaines de modules issus de l'imaginaire de personnes complètement différentes, et vous obtenez un MMORPG unique.
Évolutif, vivant, se développant sans limite avec des univers autogérés par des Donjon Master, la bête dépendra uniquement de ses joueurs. Techniquement, un système de portails existera pour permettre aux serveurs d'être linkés entre eux. Bien sûr, des conditions pourront être mises sur le passage d'un monde à un autre. Le transfert sera vécu par l'avatar comme un simple changement de zone. S'il ne satisfait pas aux conditions requises pour le nouveau monde, il réapparaîtra dans l'ancien. Le tout sera gratuit.
Plus qu'une simple campagne ou qu'un éditeur, Bioware nous propose avec Neverwinter Nights une façon originale de voir l'avenir du jeu : un partage online où tout un chacun deviendra tour à tour créateur et acteur, sans discontinuité. Un rêve qui j'espère devient enfin réalité.


30 000 hommes lui suffiront-ils pour réunifier l'Empire ?
• Des batailles gigantesques
• Plus de 100 unités et batiments différents
• UNIQUE ! Système multicartes pour gérer champ de bataille et gestion des villes simultanément
Disponible en septembre
Strategy First
object SOFTWARE
Distribué par
NOBILIS
DRAGON THRONE
BATTLE OF RED CLIFFS
Publié par Strategy First Inc. Tous droits réservés. © 2002 Object Software Limited. Tous droits réservés.
Dragon Throne : Battle of Red Cliffs est un copyright et une marque déposée d'Object Software Limited.
Tous droits réservés. Toutes les autres marques et copyrights sont les propiétés de leurs propriétaires respectifs.

LA CRÉATION ET LE DÉVELOPPEMENT DE SON HÉROS

Horreur ! Votre personnage ne pourra pas être importé de la série Baldur's Gate. Loin de pouvoir bénéficier de votre expérience passée, vous débuterez de zéro, comme péquin lambda.

Neverwinter Nights permet de choisir un personnage à partir de sept espèces et onze classes qui vont du paladin au voleur. Toutes les espèces existantes dans l'univers de Wizard of the Coast ne sont pas implémentées mais la totale customisation de votre héros permettra d'interpréter tous les rôles. Tout au début, figure le sexe. Être femme ou homme n'interviendra que sur certains éléments du scénario. L'hermaphrodisme et l'androgénie sont bien autorisés mais que pour quelques créatures. Vous resterez cantonné aux rôles classiques de la brute dont la technique de persuasion consiste à montrer ses muscles ou à la minette prête à dévoiler ses appâts pour soutirer des renseignements. Après le sexe, les points. Vous aurez trente points à distribuer aux attributs primaires : force, dextérité, constitution, intelligence, charme et sagesse. Le charme et l'intelligence semblent avoir pour une fois autant d'importance que la force physique ou la puissance des sorts. Le niveau minimum pour chacun d'entre eux est huit. Du huit au treize, vous dépenserez un point pour monter l'attribut de un ; du quatorze au seize, deux points et du dix-sept au dix-huit, trois points. Le dix-huit représente le maximum de vos capacités physiques mais la magie vous aidera assez facilement à dépasser ce seuil tout comme certains bonus de votre espèce.



Votre avatar peut avoir beaucoup de charme et soutirer n'importe quel renseignement même s'il est laid comme un pou.

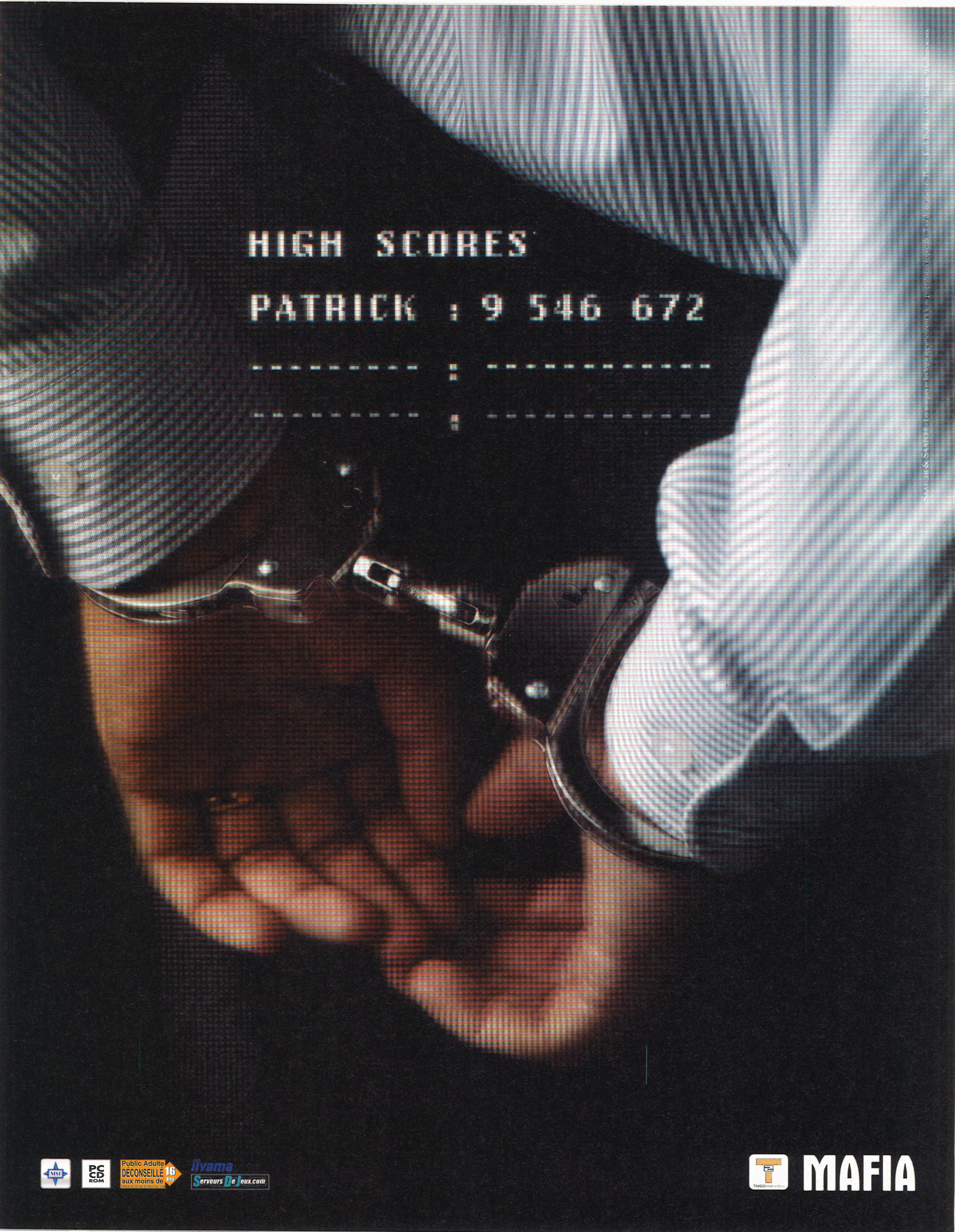
Vous pouvez choisir vous-même les skills de votre personnage mais des sélections préétablies en fonction des classes permettent de simplifier la vie au néophyte.





Les prouesses héroïques sont des capacités qui se rajoutent à celles que votre classe possède déjà. Elles n'augmentent pas avec l'ajout de points, mais vous pouvez en choisir de nouvelles selon les niveaux atteints.

Outre les attributs, une grande variété de caractéristiques vous est offerte ainsi que, nouveauté, des prouesses héroïques destinées à enrichir la diversité de vos attaques ou d'accroître vos pouvoirs. Le voleur pourra ainsi disposer d'armes exotiques comme le katana ou porter une armure lourde, skill normalement tout à fait impropre à sa classe. La modélisation à l'ombre près et les jeux de mouvement du capuchon vous permettront d'apprécier le moindre détail de l'aspect de votre avatar. Une silhouette fine qui se profile le long des quais, est-ce Jack l'éventreur ? Non, juste vous qui essayez de contourner discrètement un parti de marins menaçant. Et la grosse dondon, là, qui arrive à tout fracas ? Votre guerrière mastoc qui veut faire peur à une meute de clébards. Une grande quantité de portraits et de bruitages est sélectionnable pour créer un individu réellement unique. De plus, votre look se transformera en fonction de votre vêture sans pour autant laisser deviner aux autres joueurs votre classe réelle et vos aptitudes. Trois classes différentes seront autorisées en multiclassé mais les niveaux seront alors limités (la somme totale des niveaux ne dépassera pas vingt). Le niveau maximum s'arrête au vingt. Alors prudence si vous décidez de faire un triclassé car vous n'aurez pas de groupe pour pallier vos déficiences. En revanche l'idée peut être très bonne si vous vous contentez de prendre une ou deux classes supplémentaires sans les monter pour obtenir des aptitudes supplémentaires. Ainsi être un druide guerrier a ses bons côtés car vous hériterez du familier du druide qui vous donnera un coup de main appréciable lors des combats. La prise d'expérience s'effectue aussi bien par les combats que lors de la résolution des quêtes. En revanche, certains petits à-côtés ont été supprimés. Ainsi, si désarmer les pièges s'avère souvent nécessaire, vous ne prendrez aucun point d'expérience pour ça. Lors des parties multijoueurs créées par des Donjon Masters, vous continuerez à acquérir de l'expérience ainsi que des objets et armures, ceux-ci étant conservés d'un serveur à l'autre selon le bon vouloir du DM.


HIGH SCORES
PATRICK : 9 546 672
PC CD ROM
Public Adulte DECONSEILLE aux moins de 16 ans
iiyama
ServeursDeJeux.com
MAFIA



DITO

Jérôme Darnaudet

Bonnes Vacances à tous ! Je sais, c'est typiquement le genre de phrases qui terminent l'édito d'un numéro d'été, mais voilà, j'ai décidé de tout faire à l'envers. Je tiens d'ailleurs à vous signaler une dernière chose avant de vous quitter. Nous avons baissé les notes des tests en les réalignant sur le barème de base que voici : 10 % = très nul, 20 % = nul, 30 % = assez nul, 40 % = pas terrible, 50 % = moyen, 60 % = pas mal, 70 % = bon, 80 % = très bon, 90% = exceptionnel. N'oubliez donc pas d'en tenir compte lorsque vous feuilletterez la suite du magazine. Bien qu'il s'agisse d'un numéro double, vous serez peut-être surpris de constater que la pagination reste somme toute raisonnable. On vous en parle depuis quelques temps et le Salon de l'E3, auquel nous consacrons pas moins de 40 pages, ne fait que confirmer la tendance : l'actualité des jeux PC n'est pas au mieux. Rien de catastrophique pour autant mais les faits sont là. Heureusement, quelques titres prometteurs devraient nous permettre de survivre face aux trois nouvelles consoles du marché. Mais avant toute chose (c'est vraiment idiot cet édito à l'envers), permettez-moi de vous entretenir sur notre prochain hors-série. Point de DVD bourré à craquer, mais pour la première fois, un jeu online complet avec un mois d'abonnement gratuit. Le titre ? C'est l'excellent Anarchy Online, un RPG massivement multijoueur vous entraînant dans un monde futuriste regorgeant de technologies plus tripantes les unes que les autres. Un must qui fait les beaux jours de Iansolo et de Bob Arctor, pour ne citer qu'eux. Si vous n'êtes pas un habitué de ce type de produits, voilà peut-être l'occasion de vous y essayer... Mais bon, refermons la parenthèse et intéressons-nous plutôt au magazine. Bonjour.

Télex

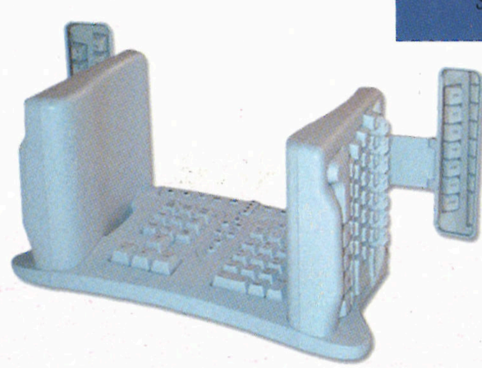
Le retardé du mois est Project IGI 2, qui ne sortira pas en juin comme prévu mais plus tard, sûrement en septembre.

Chastedoids

Il y a un an ou deux, j'avais fait une news indiquant qu'Atari recherchait le champion incontesté d'Asteroids (qui avait fait un score de 41 336 440 points en 1982). La firme voulait lui remettre un trophée et tout et tout. Scott Safran échappait curieusement aux recherches nationales lancées sur plus de 1 500 radios et magazines. Le 20 mars dernier, la longue enquête s'est enfin terminée, et l'Award du meilleur joueur d'Asteroid a enfin pu être remis à Scott. Ou plutôt à son cadavre, car celui-ci est décédé en 1989. Les circonstances de sa mort sont elles aussi exceptionnelles, puisqu'il a chuté du toit de sa maison en tentant de récupérer son chat. À sa place, j'aurais tenté de faire partir l'animal en lui tirant dessus avec un petit laser.

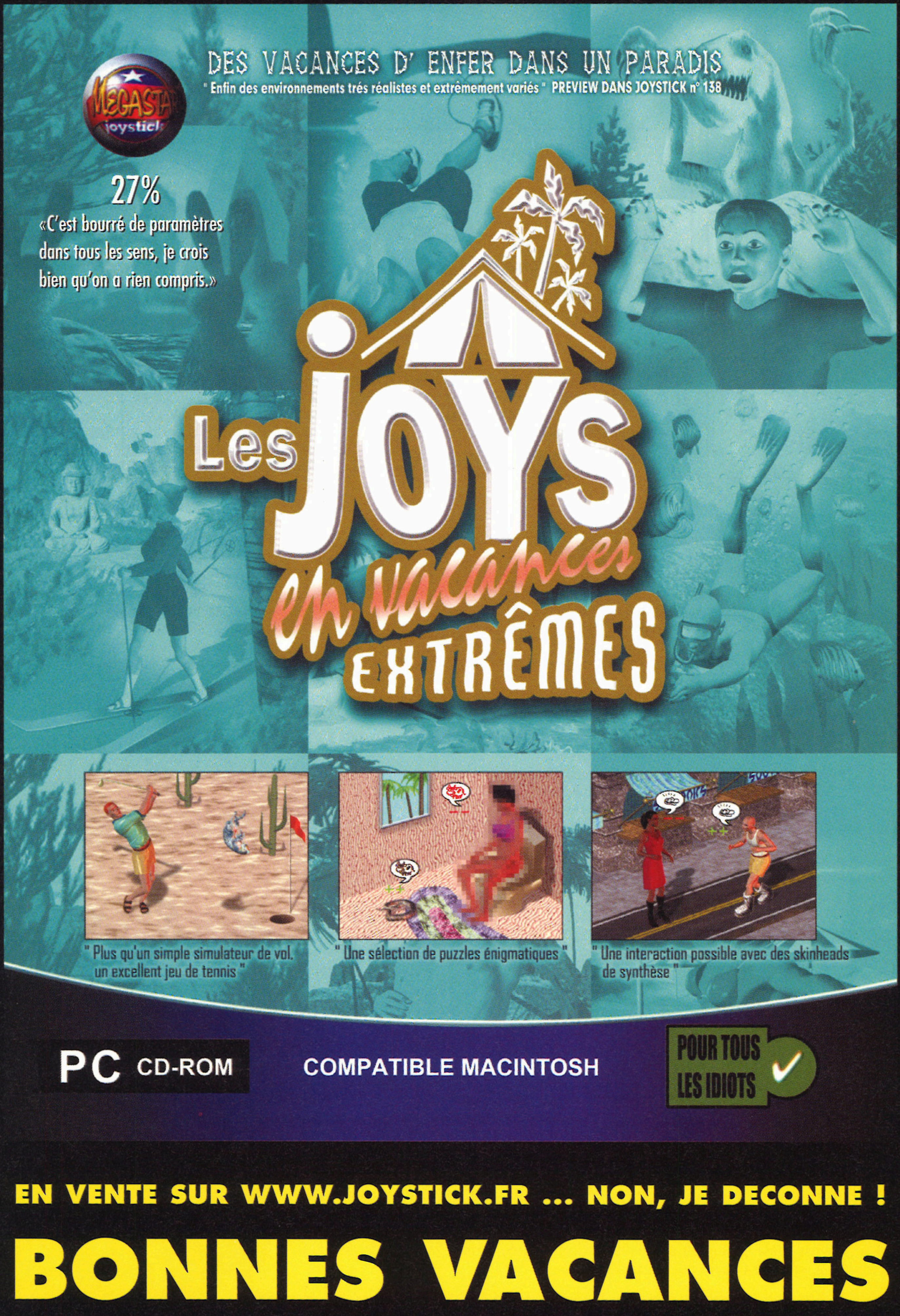
Orwell en rit encore

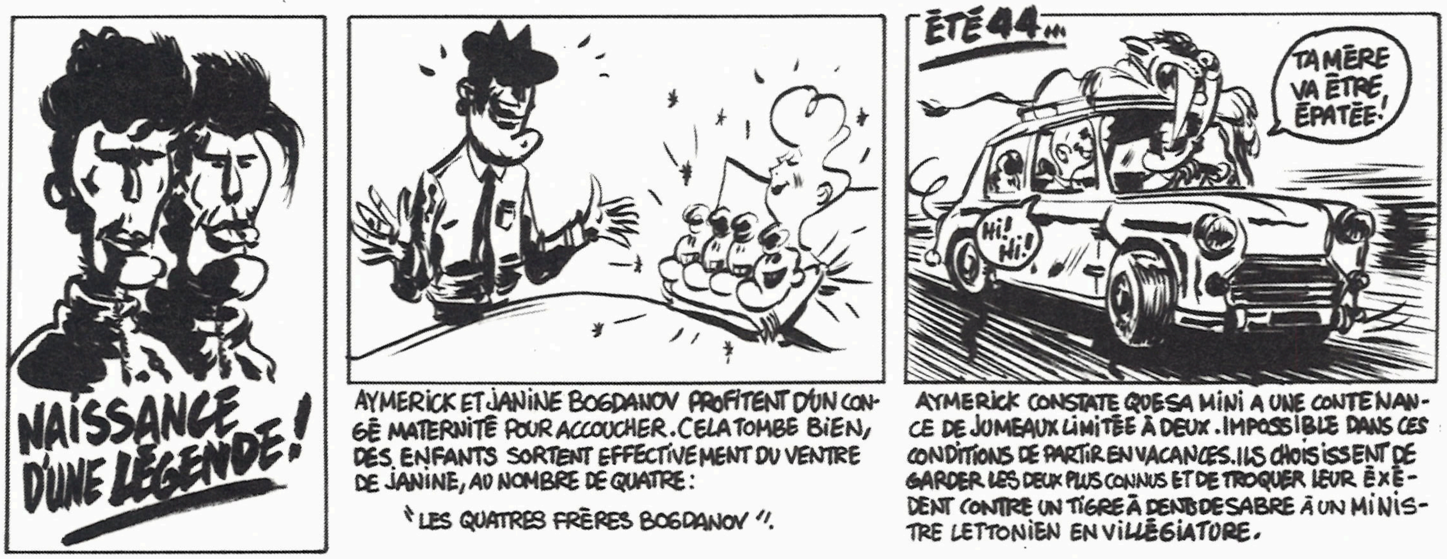
Un couple de Floride et leur gamin se sont portés volontaires pour être les premiers humains à se faire implanter une puce électronique contenant des identificateurs. La puce, grosse comme une pilule peut être scannée pour retrouver des informations médicales par exemple. Leur fils de 14 ans dit qu'il compte « surfer sur la vague du futur » grâce à ça. Et quelque temps après, on apprend qu'il possède un Macintosh.



Va trouver la barre d'espace

Un fabricant américain vient de mettre sur le marché un nouveau clavier « révolutionnaire » censé éliminer tous les troubles orthopédiques dont souffrent les gros frappeurs de touches. Vu la tête et l'encombrement de l'engin, faut quand même avoir de sacrés soucis pour remplacer son petit 102 touches par cette monstruosité. Puis bon, nous autres professionnels de l'écriture passons des dizaines d'heures par jour à taper comme des dingues sur nos claviers même pas ergonomiques pour gagner quelques centimes d'euros à la fin du mois. Et pourtant, aucun problème d'os tordus ou de tendons fragiles, nous sommes en pleine forme. Il suffit de regarder Bob Arctor : sept ans de piges au compteur, et pourtant, il a toujours fière allure, il se tient bien droit, il se... O.K., il coûte combien ce clavier ?


DES VACANCES D' ENFER DANS UN PARADIS
" Enfin des environnements trés réalistes et extrêmement variés " PREVIEW DANS JOYSTICK n° 138
MEGASTAR joystick
27%
«C'est bourré de paramètres dans tous les sens, je crois bien qu'on a rien compris.»
Les JOYS en vacances EXTRÊMES
" Plus qu'un simple simulateur de vol, un excellent jeu de tennis "
" Une sélection de puzzles énigmatiques "
" Une interaction possible avec des skinheads de synthèse "
PC CD-ROM
COMPATIBLE MACINTOSH
POUR TOUS LES IDIOTS
EN VENTE SUR WWW.JOYSTICK.FR ... NON, JE DECONNE !
BONNES VACANCES



Fahrenheit 451

Attention, danger. Ce mois-ci, pas moins de 5 livres sont édités, écrits par des margoulins qui nous racontent, hilares, comment ils ont brûlé des millions qui n'étaient pas à eux dans leur start-up. Ne les achetez pas. N'achetez pas non plus leur prochain livre « comment j'ai écrit un mauvais livre » (édité à compte d'auteur). Attendez plutôt qu'ils vous vendent le Réverbère, dans le métro, comme ils le méritent.

Novalogic continue à exploiter le filon des conflits puants pour tenter de nous refourguer de nouveaux épisodes de sa moribonde série des Delta Force. Après avoir annoncé le mois dernier la version Afghanistan, avec visite guidée des grottes de Tora Bora encore fumantes, ils nous présentent la version « Chute du Faucon Noir », prévue pour la fin de l'année. Delta Force : Black Hawk Down nous emmènera donc en Somalie participer à l'une des plus calamiteuses opérations militaires de ce siècle. Je vous rappelle que cette petite aventure s'acheva lorsque les télévisions du monde entier diffusèrent les images montrant deux soldats ricains morts, traînés dans les rues de Mogadiscio par la foule en liesse. Moi-même, j'ai souvent rêvé que je traînais derrière ma 206 les programmeurs du moteur Voxel.

Le massacre dont vous êtes le héros

Règlements de comptes



Ubi est en pleine guerre contre Take Two, semblerait-il. Apres qu'Ubi a intenté une action en justice à ces derniers en Angleterre à propos de la distribution des jeux de Redstorm, ils remettent le couvert ce mois-ci en Italie sur l'une de leurs filiales, Cidiverte Joag Italy Spa (oui, c'est bien le nom de la boîte, pas celui des quatre fils du PDG). Cette fois, ça frôle le banditisme puisqu'ils parlent d'une « production et revente de copies non autorisées de Rogue Spear en 2001 ». Pendant cette année, Red Storm et Ubi avaient reçu des informations qui montraient que les Rogue Spear qui inondaient le marché italien n'étaient pas une version produite ou distribuée par l'un des deux protagonistes mais un truc inconnu. D'après eux, c'est JOAG qui se serait fait des swap party massives pour revendre tout ça pour sa poire. Si cela s'avère vrai, ces méthodes s'apparentent quelque peu à celles de la Mafia (c'est aussi le nom du prochain jeu de Take Two... décidément, c'est louche). Et puis, où va-t-on si la Mafia commence à toucher l'Italie ?

RÈGLEMENTS DE COMPTES

Sim Sims

6,3 millions de dollars. Bon Dieu. Ce chiffre est celui du nombre de copies des Sims vendues de par le monde depuis leur première parution en février 2000. Depuis, ils ont été traduits en 13 langues, vu 4 add-ons apparaître, et ont été distribués un peu partout dans le monde. Avec ces 4 dernières extensions, on atteint les 13 millions d'unités vendues. 13 ? C'est pas un bon chiffre ça, 13. Ils vont se casser la gueule...



CE N'ÉTAIT PAS « TØTØ »



Le directeur d'un grand musée norvégien a appelé tous les hackers du monde à venir pirater une base de données d'archives regroupant 11 000 livres et manuscrits historiques. L'unique bonhomme connaissant le mot de passe de ce fichier est en effet mort brutalement en 1989, sans avoir la présence d'esprit de le noter quelque part. Fort heureusement pour l'avenir culturel de la Norvège, la base de données a été crackée en quelques jours par l'administrateur système d'une boîte de jeux vidéo suédoise. Il a eu l'idée maligne d'inverser le patronyme du créateur de la base de données et de s'en servir comme mot de passe. C'était d'autant plus malin que ça ne s'était jamais vu, le coup du nom à l'envers.

Paint it black

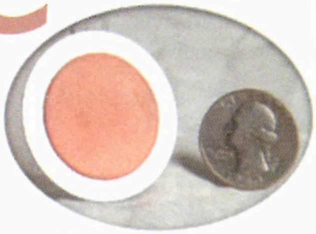
Un météore qui risque de percuter la terre dans 778 ans vient d'être détecté (il y a 0,3 % de chance que cela arrive). Une solution pour éviter le cataclysme consisterait à peindre le corps céleste en blanc suffisamment tôt pour que l'incidence des rayons solaires dévie peu à peu sa trajectoire. À l'évidence, cette méthode ne marchera jamais. Je propose plutôt qu'on le peigne en noir pour qu'on ne le voie plus.

Télex

Ubi Soft et Maddox Games annoncent IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles, un add-on pour l'excellente simulation de vol russe. Principale nouveauté : 20 nouvelles missions se déroulant sur deux nouveaux territoires, la Finlande et la Hongrie.

Mr Freeze

Adieu refroidisseurs à eau, ventilateurs d'hovercrafts et autres PC dans un congélateur… voici Coolchips. C'est un nouveau dissipateur thermique silencieux qui ne contient aucune pièce mécanique. Une pastille CoolChips de 3cm² peut (accrochez-vous) servir de climatiseur pour tout un salon. Ça sonne comme un gag et pourtant, c'est tellement vrai que Boeing vient de se payer le brevet pour climatiser ses avions. www.coolchips.com



Cool Chip prototype (shown with a U.S. quarter-dollar for size comparison)

Aventures À la bourse

Kalisto est en liquidation judiciaire. Pas d'erreur : tous ces gens en costard cravate portant de petites mallettes et défilant dans les locaux ne sont pas des jeunes auteurs de jeux, comme on pouvait le supposer, mais des comptables. Et comme un malheur n'arrive jamais seul, une poignée d'actionnaires minoritaires ont saisi la commission des opérations en bourse au sujet de bizarreries qui apparaîtraient dans le CA et les résultats trimestriels des années 2000 et 2001. Rien de très étonnant pour la commission, ui s'intéressait depuis mars à la comptabilité de l'entreprise. Quoi qu'il en soit, le tribunal de commerce a constaté l'absence de trésoreriepermettant d'assurer le paiement des salariés et la continuité de l'exploitation de la société. On parle d'un passif de 50 millions d'euros. C'est pas très malin, s'ils s'étaient vautrés 6 mois plutôt ça n'aurait fait que 50 millions de francs. pffff. (Source : TF1.fr)

Coldmail

Rejoignant la longue liste des sites web qui ont arrêté de croire que l'argent poussait sur les arbres, Hotmail va désormais facturer certains services auparavant gratuits. La consultation des comptes e-mails de provider via les serveurs web de Hotmail seront dorénavant payants. Par exemple, si vous voulez checker votre compte zorglub429@hotmail.com, ça reste gratuit, mais pour zorglub429@club-internet.fr, là, faudra casquer environ 30 euros par an. 110 millions d'utilisateurs sont concernés. Quelque chose me dit qu'ils ne seront bientôt plus que 110, voire 10.



Grand Theft Auto 3.5

Ce n'est pas vraiment une suite avec plein de nouveautés, on va plutôt dire qu'il s'agit d'un petit coup vite fait pour tirer encore quelques dollars de ce jeu fantastique. Rockstar Games annonce Grand Theft Auto : Vice City, pour octobre prochain. Le titre reprendra le gameplay de GTA III (et sûrement aussi son moteur graphique), mais transposera l'action dans une ville des années 80 qui devrait être Miami. Attendez, ne partez pas tout de suite camper devant le magasin, car le jeu n'est pour l'instant annoncé que sur PlayStation 2. Avec le mot « exclusivement » devant. Hmmm. Ça m'étonnerait quand même qu'ils ne nous sortent pas une version PC un peu après, mais pour l'instant, c'est officiellement niet. M'en fous, que ça sorte sur PS2, sur Xbox, sur Game Boy Advance ou sur téléphone portable, je l'achèterai.





Engagé Baleine

C'est évident, les militaires me veulent. J'ai déjà poliment refusé une première invitation en brûlant toute l'aile ouest de la caserne de Blois lors de mes trois jours, mais ils insistent. Cette fois, ils vont jusqu'à développer deux vrais jeux vidéo pour me convaincre, moi personnellement, que la vie en chambrée, ce n'est que du bonheur. Ça va s'appeler « Soldiers » et « Operation », deux titres créés par une équipe du département américain de la Défense. Dans Soldiers, ils me feront découvrir les plaisirs simples d'un bidasse en devenir. Ce sera une sorte de jeu de rôle dans lequel il faudra gérer les attributs, les ressources et les objectifs d'un soldat durant sa période d'entraînement. Dans Operation, place à l'action : j'aurai vingt missions à mener, en vue à la première personne, en tant que membre de la 82e aéroportée. Je n'aurai même pas à payer pour ça, ces jeux me seront livrés gratuitement sur les CD des magazines ou en téléchargement via Internet. Parce qu'ils savent que je suis sensible aux belles choses, ils ont même acheté le moteur 3D de Unreal pour ces deux jeux.
Ah les fourbes, ils ne reculeront donc devant rien pour m'avoir…

Ma Très grande PRÉDICTION

Avant 2012, la Russie sera le leader mondial du software. Avant 2020, un agent biologique lâché dans la nature tuera au moins 1 million de personnes. Avant 2030, les anesthésies chirurgicales seront pratiquées et surveillées par des machines, sans intervention humaine. Avant 2050, un ordinateur parviendra à la conscience… Toutes ces prédictions sont des paris de 2 000 dollars en moyenne, que font entre eux les plus grands boss de la Silicon Valley sur le site www.longbets.org. Moi, je prévois qu'avant 2003, les p'tits gars qui ont monté ce site ne seront plus là.





Série dans la brume

« Myst », la mini-série (c'est le nom qu'on donne aux feuilletons de moins de dix épisodes) de quatre heures, c'est pour bientôt. La production qui est derrière n'est autre que Mandalay Television, qui va nous concocter tout ça pour une diffusion sur SCI FI Channel, une chaîne qu'ont ces chanceux d'Américains pour se cultiver. Nous, on a Arte. À la production exécutive (les gens qui réunissent l'argent), on trouve Rand Miller, l'un des deux frères auteurs du jeu et Susan Bonds de Cyan. S'ils sont vraiment futés, ils baseront ces quatre heures sur le premier jeu et économiseront des sommes monstrueuses en distribution grâce à l'absence notable d'humains dans le jeu. Pendant ce temps, la société de production de Chris Roberts, qui n'a toujours pas compris l'expression « navet de film qui a fait un four », nous concocte une série sur Wing Commander.

Télex

La Chine prévoit l'installation d'une colonie sur la Lune d'ici 2010. Sa mission sera d'évaluer la possibilité d'en exploiter les ressources minières. Les experts chinois estiment qu'il sera possible d'extraire de notre satellite plus de 600 milliards de tonnes de graviers par an. On devrait bientôt voir des camions bennes voler.

PeTit pARaNo (tout petit)

Ici, on adore ce gadget. C'est incroyablement pratique pour transporter son boulot. C'est un porte-clés/disque dur d'une capacité de 8 à 512 Mo. Même plus besoin de driver sous Windows XP ou 2000 : on le connecte à la volée sur l'USB et hop, un nouveau disque est détecté. La société Trek vient d'apporter un raffinement supplémentaire au joujou : en plus d'être un micro-disque dur, leur Thumbdrive Smart lit votre empreinte digitale, se transformant en clés pour verrouiller votre PC.
www.trekstorusa.com



Pour ceux qui étaient encore dans les coucougnettes de leur papa en 1986, il faut rappeler que Metal Hurlant était un magazine B.D. de S.-F. fantastique qui sévissait en France depuis 1974. C'était la bible de l'heroic-fantasy, avec juste ce qu'il fallait de sexe et de violence (on savait le faire à l'époque). Mort en 1986, le magazine culte ressuscite dès le 2 juillet prochain dans les kiosques.



Metal Hurlant 2, le retour

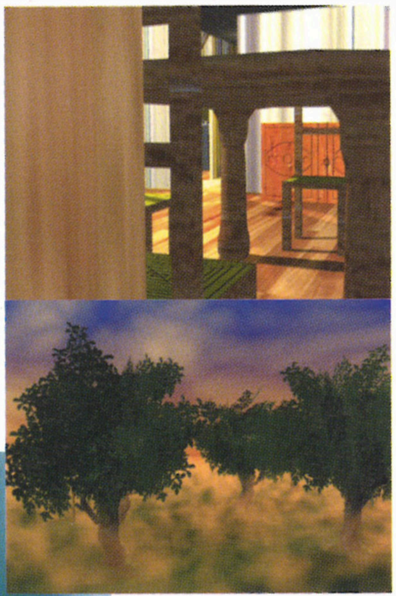


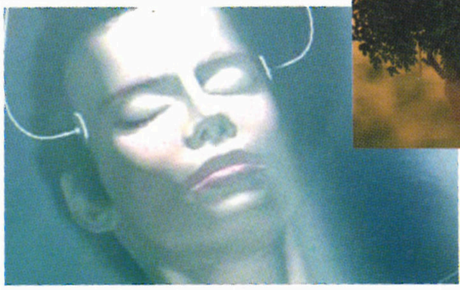
Programmé POUR TUER

Les pauvres font des avions en papier. Les riches font de l'aéromodélisme. John Carmack, lui, s'est offert une société qui fabrique des fusées pour vol habité. Le fondateur d'ID Software (Doom, Quake, Wolfenstein) espère en effet mettre au point, d'ici trois ans, un engin monoplace à décollage et atterrissage vertical qui pourra voler à 100 km d'altitude. Ça peut sembler dangereux comme ça, mais les pilotes d'essai bénéficieront d'un système de sécurité en appuyant la touche « ? » pour ouvrir la console, puis en tapant « /nocliping » et « /godmod ».
www.armadilloaerospace.com

à suivre

Spirit Death est un projet développé par une bande de jeunes Français qui recrutent. Contrairement à bon nombre de projets « en cours », celui-ci semble avancer régulièrement. Du coup, on vous en parle. Le thème de ce jeu 3D est futuriste, avec un background un rien japonisant. Le site du jeu est au www.spiritsdeath.fr.st/, et on vous encourage à y jeter un œil de temps à autre.





BRUNO DANS LA TOURMENTE ?



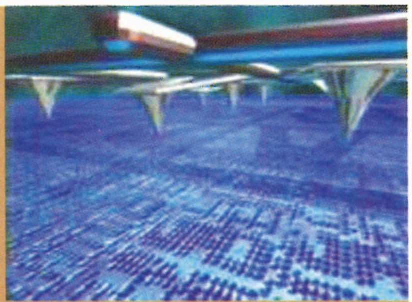
Ces grosses hyènes généralement bien informées de Fatbabies.com commencent à faire circuler le bruit selon lequel Infogrames pourrait bientôt être la proie d'un rachat. Le groupe français est endetté jusqu'au cou et le prix de son action est en chute libre, ce qui en fait un candidat idéal pour être bouffé tout cru par un concurrent. L'éditeur français en serait à retarder les paiements aux développeurs qu'il a sous contrat, afin de pouvoir présenter des comptes potables à la fin de son année fiscale, le 30 juin. Ce ne sont que des vilaines rumeurs, mais je croise quand même les doigts pour que la baraque tienne jusqu'à la sortie du prochain Unreal.

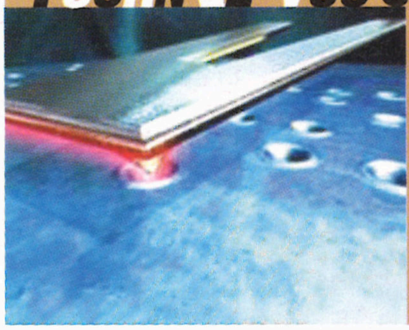
AU PAYS DE LA MALBOUFFE

Trevor Chan, créateur du génial Capitalism, se penche sur une simulation de restaurants. Comme une bonne idée ne vient jamais seule, son jeu fera partie intégrante de la série des Sims, avec les fameux petits personnages qu'on verra évoluer gaiement. Décidemment, le jeu de Maxis se répand comme la Tourista parmi les plus grands développeurs, puisque Sid Meier lui-même a sacrifié au rituel avec son Sim Golf. On pourra donc ouvrir un bistro, franchiser des chaînes de restos grecs, affronter les consommateurs mécontents, se battre avec la concurrence, ou encore ouvrir un restaurant français. En revanche, impossible de cracher dans les plats ou de faire des ravioles de nichons. Quant à la mousse au chocolat du patron, n'y pensez même pas.

TOURNEZ-VOUS s'il vous plaît

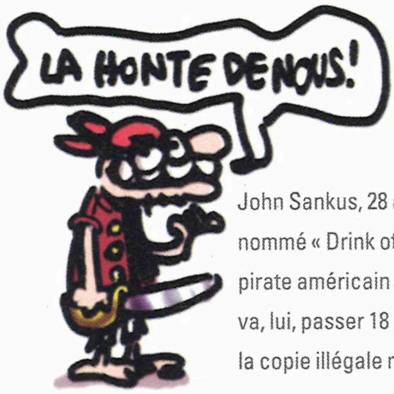
Le mois dernier nous apprenions qu'IBM avait revendu l'intégralité de ses usines de disques durs au groupe Hitachi. Quelques semaines plus tard, IBM annonce comme une fleur que ses ingénieurs viennent de mettre au point un nouveau système de stockage. Leur technologie, comparable à celle des vieilles cartes perforées mais à l'échelle moléculaire, permet de stocker 1TeraFlop (1 000 Go)





sur une surface de 2 cm ? Les premiers disques nouvelle génération d'IBM devraient sortir d'ici 2005. Le PDG d'Hitachi aurait déclaré : « Nous sommes très heureux pour IBM et nous serons les premiers à acheter leurs nouvelles usines quand elles seront à leur tour devenues obsolètes », avant de repartir en marchant en canard. Vous en saurez plus à ce sujet dans la rubrique Matos de ce numéro.





PUBlicAtioN jUdiCiaiRe

John Sankus, 28 ans, de Philadelphie, était le leader d'un groupe de pirates nommé « Drink of Die ». Il vient de se prendre 33 mois de prison. Un autre pirate américain de 35 ans, grand gourou de « Pirates With Attitude », va, lui, passer 18 mois dans un pénitencier fédéral. Ce mois-ci aux États-Unis, la copie illégale rapportait gros.

La phrase à la con

Elwood de PlayStation 2 Mag regardant Ta Race faire la soluce de GTA III :

« Ce saut unique, il est trop fort quand tu le prends avec le camion de pompier. »

Fishbone : « Quoi, il y a un crayon de papier dans le jeu ? »

C'est quand même cher pour un tabouret



Ce mois-ci encore, voilà une nouvelle tentative pour le record du monde de l'enchère la plus ridicule sur eBay. Que nous ont-ils pondu ce mois-ci ? Une rognure d'ongle d'Ally McBeal pour 20 000 dollars ? Le dernier test de grossesse de Britney Spears ? Le foie original de Matthew Perry conservé dans un bocal de formol ? Non, c'est le vrai fauteuil qu'utilisait le Capitain Kirk aux commandes de l'Enterprise. Ah évidemment, si vous êtes un fan de Star Trek, vous devez frétiller, mais je vous calme tout de suite, le prix tourne autour des 100 000 euros. Le propriétaire a récupéré gratuitement cette relique en 1969 alors que les décors de la série partaient pour le vide-ordures. Ça me donne envie d'aller faire les poubelles de AB Production.

L'ART de faire chier

Bien des Français comptaient sur les réseaux Internet sans fil (comme le Wi Fi) pour pallier les défaillances de l'indécrottable France Télécom. En effet, à la vitesse fulgurante à laquelle l'opérateur nous installe ses lignes ADSL, un bon petit millénaire devrait suffire à couvrir la totalité de notre territoire. Mais l'ART (l'Autorité de régulation des télécommunications) vient de trancher, et non, son plan d'action ne préconise en rien l'assouplissement des conditions d'utilisation des équipements sans fil en extérieur. Tant pis alors.

La fiction dépasse la réalité

Comme on vous l'avait dit quelques numéros plus tôt, nos potes de Bohemia, auteurs de l'incroyable Opération Flashpoint, se sont mis à des choses plus sérieuses en portant leur simulation pour les militaires. Ces derniers vont enfin découvrir ce que le mot « réalisme » veut dire, après avoir joué à des trucs pourris tels que Tactical Ops ou Delta Force II pour préparer l'invasion du rocher de Monaco. Le site web du www.virtualbattlefieldsystem.com offre de nombreuses photos et renseignements sur le projet faisant le délice du corps des marines.





À LA FOSSE COMMUNE

Finalement, on ne saura jamais si 10Six pouvait réellement accueillir un million de joueurs simultanément comme l'affirmait son développeur. Après plus d'un an de services, Sega.com a décidé d'euthanasier massivement son jeu d'action multijoueur. La sauce n'a pas vraiment pris et le jeu n'a jamais réussi à récupérer autant d'abonnés que les poids lourds du MMORPG. Faut dire que 10Six, c'était quand même pas terrible. Il avait d'ailleurs eu les honneurs de notre rubrique « Tests Brefs ». Franchement, je crois qu'il n'y aura pas grand monde pour les obsèques.

Telex

0,0014 dollar par chanson et par auditeur : c'est ce que devraient bientôt avoir à payer les radios américaines émettant sur Internet. À raison d'un titre toutes les 5 minutes, ça fait donc 150 000 dollars par an pour une radio écoutée par 1 000 personnes. Adieu donc aux 50 000 Internet Radios américaines.
www.saveinternetradio.org

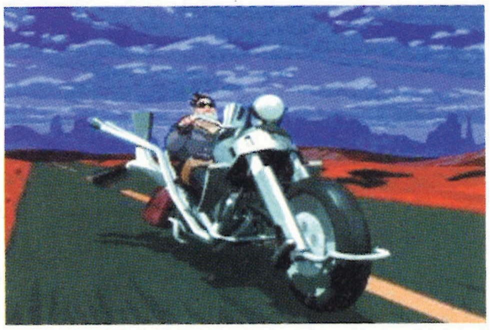
Adaptation des membres



La dernière adaptation de jeu en film, c'est celle de Silent Hill 2. Comme Resident Evil, il s'agit d'un jeu PlayStation. À la production, New Line, filiale de Warner, dont la performance a été de signer les films les plus intéressants de ces deux dernières années. Seul problème : une adaptation de Silent Hill 2 au ciné ne serait-elle pas trop violente ? Ce gros bonhomme à tête de pyramide de fer qui traîne un couteau de boucher de 80 cm de long derrière lui ne serait-il pas un peu trop « hot » pour éviter une interdiction aux moins de 13 ans ? Mais pas du tout. Je propose même que l'on distribue gratuitement des couteaux à l'entrée au moins de 8 ans et qu'on appelle CNN.

Les chicots DANS le compteur

Aaah, voilà une nouvelle qui devrait faire plaisir aux vieux de la vieille : LucasArts annonce qu'une suite à Full Throttle est en développement. Vous devez être un paquet à ne pas connaître, il s'agissait d'un jeu d'aventure sorti il y a des lustres, en 1995, à la grande époque des Monkey Island, Sam and Max et Day of The Tentacle. On y incarnait Ben, un motard avec une barbe de motard, des bottes de motard et un blouson de motard, embringué dans une sale histoire de motards qui se terminait à coups de chaîne de motard. Tout ça dans la bonne humeur et l'humour de motard. C'est quand même un jeu d'aventure LucasArts. Rien n'a encore été dévoilé pour cette suite, on vous en reparle bien sûr dès que ça bouge. Vieux motard que jamais.



INTEL-la-gamelle

Début juin, l'action Intel s'est mangée une des plus grosses gamelles de son histoire en perdant 20 % au NASDAQ en une seule journée. Si vous aviez placé toutes vos économies dessus, dommage. Cette chute vertigineuse est intervenue après que la firme a dévoilé que ses bénéfices pour la première moitié de 2002 seraient en dessous de ce qu'espéraient les investisseurs.
Du coup, tout le monde s'est dit que le fameux rebond de l'économie américaine n'était pas pour tout de suite, que la crise du secteur informatique était bien réelle. AMD s'est fait éclabousser en perdant lui aussi 7,5 % la même journée, alors qu'il n'avait pas ouvert sa gueule.
Oui, c'est compliqué les placements boursiers, c'est pour ça qu'il vaut mieux claquer toute sa thune en achetant des BMW ou des téléphones portables hors de prix. En tout cas, c'est notre philosophie à la rédaction.





Merci la science

Vous savez qu'on accuse les voitures et les usines de recracher dans l'atmosphère plein de petites particules polluantes qui finissent par créer un effet de réchauffement sur tout le Globe. Mais ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que les animaux de la ferme sont aussi responsables de ce phénomène. Par exemple, les pets de vache et de mouton représentent 15 % des émissions de gaz d'un pays comme l'Australie. Fort heureusement, cette catastrophe écologique pourrait bien être évitée grâce à la découverte d'une bactérie miracle dans l'estomac du kangourou. Elle permet à ce sympathique animal de flatuler plus sainement, sans relâcher trop de méthane dans l'atmosphère. Des chercheurs espèrent comprendre l'action de cette bactérie pour en faire profiter les autres bêtes, et nous pour la faire bouffer à Capt'ain Ta Race. Une bien belle aventure scientifique en perspective.

Post Mortem



Trop contents d'avoir développé un moteur graphique très intéressant pour Sybéria, les gens de Microïds se mettent à l'essayer sur tout plein de produits, histoire de voir sur quel genre de jeux il pourra s'exprimer pleinement. Le prochain sujet d'expérience se nomme Post Mortem. C'est un jeu d'aventure façon warp-Cryo pur jus. Bon, vu comme ça, il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard… Mais lorsqu'on sait que le jeu parle d'un profiler qui cherche à retrouver un serial-killer spécialisé dans le dévissage de têtes à coups de hache et que ça se passe dans le Paris des années 20, on se dit que ça risque d'être bien sympa.

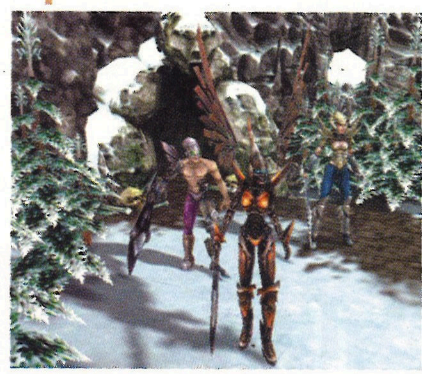


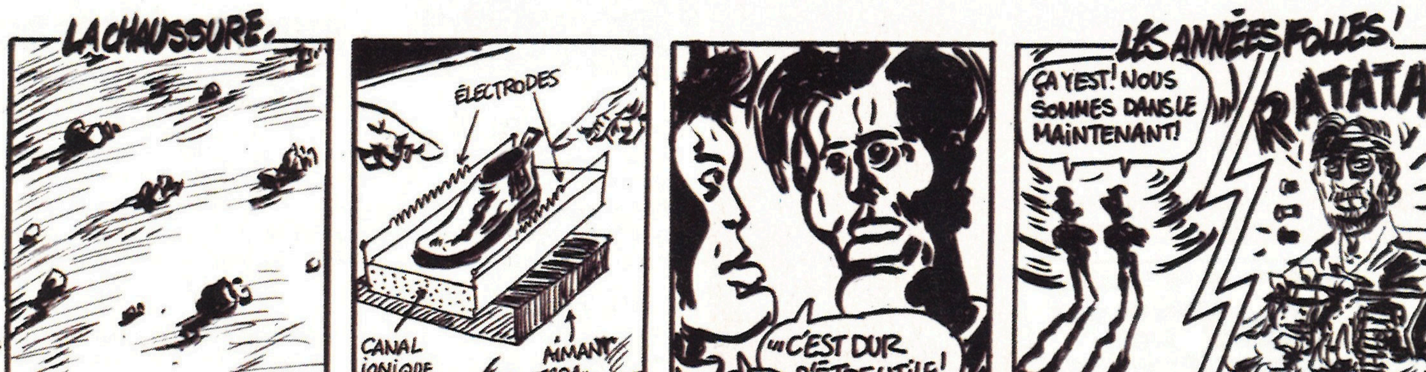
Télex

Deux adolescents ont dû être amputés après s'être fait exploser une bombe de leur fabrication à la tronche. Ils avaient bien évidemment trouvé la recette sur le Net. Trois doigts pour le premier. Une main et deux doigts pour le second… ah, dommage pour faire Control Alt Suppr.

Prodige de souplesse

Etherlords, ce jeu médiéval fantastique de stratégie au tour par tour qui repompait le concept d'Heroes of Might & Magic va connaître une suite. Remarquez, personne ne leur jettera la pierre vu comment Heroes n'arrête pas de se pomper lui-même. Bref, tout ça pour vous annoncer qu'un Etherlords 2 est en route. Il sera radicalement différent du premier puisque plusieurs créatures seront ajoutées (dont sans doute l'elfe). Développé par Rival, Etherlords 2 sortira dès que ses créateurs auront réussi à se déplier.
www.etherlords.com









Les bonnes réSolUtiOns de SupEr MaRio

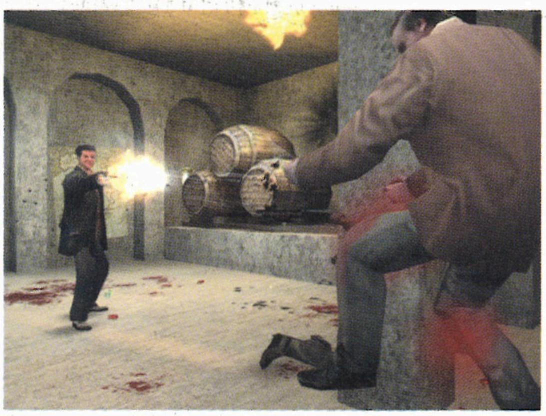


Alors que la simple évocation du mot « online » suffit à mettre Sony et Microsoft en transe extatique pendant trois jours, le nouveau boss de Nintendo vient d'affirmer que le géant nippon de la console ne croyait plus du tout au jeu en ligne. « Pas assez attractif », paraît-il. Résultat : la firme annonce qu'elle va se recentrer sur ses valeurs sûres comme les bons vieux Mario et Zelda, et qu'elle devrait faire une petite pause au niveau du hardware. Apparemment, il ne faut pas s'attendre à une remplaçante de la GameCube ou de la Game Boy Advance avant un bon bout de temps. Nintendo veut désormais attaquer ses concurrents sur la qualité et l'originalité des jeux plutôt que sur le nombre de polygones que peut afficher telle ou telle machine. Quand on voit le désert créatif qu'est devenu cette industrie, on ne peut que les encourager...



MechWarrior 4 Mercenaries

Cyberlore Studios et FASA développent en ce moment une troisième campagne pour MechWarrior 4. Mercenaries comprendra quarante scénarios, dix nouveaux Mech, une vingtaine de cartes multiplayer et lancera également deux nouvelles modes : le pantalon taille basse en jean imprimé, parfois clouté ou à dentelle, et les slips échancrés avec protège-tibia. www.cyberlore.com



1 poil + violent que LARA

On s'en doutait vu que le premier épisode s'est vendu à près de trois millions d'exemplaires dans le monde : Take Two Interactive vient d'annoncer que Max Payne 2 était en développement chez Remedy Entertainment. Non, pas de détails sur le jeu pour l'instant. En revanche, on a appris que l'éditeur avait racheté la marque Max Payne et toute la technologie du jeu (moteur 3D, Bullet Time...) pour 10 millions de dollars à ses créateurs, Remedy et Apogee Software. Ils vont donc sûrement licencier cette technologie à d'autres développeurs et, comme d'habitude dès qu'un jeu marche bien, tenter d'en faire une adaptation cinématographique avec plein de produits dérivés, des casquettes Max Payne, des porte-clés Max Payne, des peignes Max Payne, et des jouets Max Payne pour les enfants en bas âge...

Tout ça pour 3 nuages

IBM a signé l'un des plus gros contrats informatiques de tous les temps avec le service météo du gouvernement américain. Il porte sur l'installation de quelques superordinateurs dans les laboratoires du National Weather Service, pour une facture globale de 224 millions de dollars, un record dans ce domaine. Ce sera le prix à payer pour que les Américains puissent avoir des prévisions météo à peu près fiables sur deux semaines, contre une seule actuellement. Et ils en auront besoin, avec le trou dans la couche d'ozone qu'ils sont en train de nous faire.

Le gars qui voulait absolument dire DU MAL

Sierra annonce une première extension officielle pour leur jeu de stratégie temps réel Empire Earth, The Art of Conquest. Au menu, nous trouverons trois nouvelles campagnes solo qui se dérouleront cette fois-ci dans un futur lointain, le XXIVe siècle. Les nouveaux terrains de jeu seront Rome, le Pacifique et l'Asie. On comptera aussi de nouvelles unités, de nouveaux buildings et de nouveaux pouvoirs pour chacune des 21 civilisations. En revanche, Sierra n'annonce aucune nouvelle voiture à piloter, aucun nouveau circuit, et l'Intelligence Artificielle du gardien de but ne sera sûrement pas améliorée. Un peu décevant donc, espérons que le tir sera corrigé avant la sortie définitive de cet add-on prévu pour cet automne.







Parce qu'il faut bien parler de la Coupe du Monde

Il y a eu un petit vent de panique chez Yahoo lorsque leurs ingénieurs se sont rendu compte que les serveurs officiels de la Coupe du Monde, hébergés chez eux, étaient en train de saturer comme jamais. Ils ont atteint 80 millions de pages vues en une seule journée, le nouveau hi-score en la matière, devant le 11 septembre qui avait déjà été bien chargé. Les serveurs ont dû être upgradés en catastrophe afin d'éviter les émeutes online. Pour vous donner une idée, la homepage de mon pote Roger, qui propose pourtant pas mal de rubriques intéressantes (« Qui suis-je », « VTT : ma passion » et « Les photos de mon chien Floupy ») ne fait que 2 pages vues par jour. Alors 80 millions, imaginez.



Patch-Life



Half-Life, le jeu le plus patché de la galaxie, devrait encore se faire modifier les octets à peu près à l'heure où vous lirez ces lignes. Valve a en effet annoncé que la version 1.1.1.0 était en route, accompagnée de sa bonne copine, la version 1.5 de Counter-Strike. Pas de changements révolutionnaires au programme, juste une meilleure protection contre la triche, une nouvelle carte (de_piranesi) ainsi qu'un nouveau mode de jeu, Ricochet, déjà implémenté sur la version commerciale de Counter-Strike. Je n'ai pas eu l'occasion de l'essayer, mais tout le monde me dit que c'est vraiment nul ce mode Ricochet. Si j'étais digne de ma carte de presse, je passerais deux bonnes heures à tester ce mode de jeu, mais là dans l'immédiat, je vais plutôt aller glisser une sardine dans le pot d'échappement de la caisse de Fishbone.

Tiens, ils ont aussi piqué leur titre

Firestarter ne sera-t-il qu'un FPS de plus ? Nous pouvons d'ores et déjà vous certifier que non, puisqu'il vient de gagner, au moins dans notre cœur, l'oscar du scénario le plus éculé de l'année. On y jouera (ça ne s'invente pas) un joueur coincé dans un monde virtuel suite à l'infection de son système par un virus, probablement un herpès génital. La lecture de leur site nous rassure cependant. On y apprend que plusieurs armes sont déjà prévues, parmi lesquelles un mini-gun et un laser, ce qui ne devrait pas manquer de donner à Firestarter une touche bien à lui.
www.firestarter-game.com

Une inégalité de plus dans ce monde pourri

Paraît que ça ne s'améliore pas du tout en ce moment, sur le front du piratage de logiciels. L'association des éditeurs américains, une fois de plus, vient de publier un rapport montrant que la situation se dégrade fortement depuis que les pays en voie de développement ont découvert les charmes de Windows et de Photoshop. Ce qui est marrant, c'est que le nombre de PC installés dans les entreprises de ces pays grimpe en flèche, alors que les ventes de softs stagnent à un niveau proche de zéro. Pour l'instant, c'est le Vietnam qui aurait le record du monde de la copie : 97 % des logiciels professionnels utilisés seraient des copies pirates. C'est à peu près les mêmes proportions en Chine et dans les anciens pays du bloc cocos. En revanche, aux États-Unis, c'est 21 %. Marrant cet écart.



faucon MAIS VRAIE Simulation

G2 Interactive et Force 12 Studios viennent de dévoiler les premières photos d'écran de ce qui est sûrement la simulation de vol la plus attendue de l'année, Falcon : Operation Infinite Resolve. Je vous rappelle que ces gens ont racheté la franchise Falcon à Microprose, avec pour objectif avoué de corriger les nombreux défauts de Falcon 4.0, tout en créant un nouveau moteur graphique. Ce véritable Falcon 5.0 devrait même permettre de piloter un second avion en plus du F-16, le sympathique A-10 et ses obus à l'uranium, spécialisé dans les attaques air-sol. Si tout se passe bien, ça sera le jeu ultime pour tous les intégristes du modèle de vol. Sortie prévue à l'automne.

Heroes sur le départ

Selon certaines rumeurs, New World Computing se débarrasserait de quelques employés (les plus pessimistes parlent de la moitié de leurs effectifs). New World Computing avait créé un jeu génial sur Macintosh, King's Bounty (dont des générations de Heroes of Might & Magic ont hérité du gameplay).
Le développeur pourrait, qui sait, ne pas passer l'hiver prochain, au désespoir de dizaines de milliers de fans éplorés.



Hiroshi mon amour

À la tête de Nintendo depuis 50 ans, Hiroshi Yamauchi vient de quitter son poste pour prendre une retraite bien méritée. Enfin pas totale, la retraite ; il se garde un poste de conseiller dans la boîte et gardera un œil sur Satori Iwata, le nouveau boss. Hiroshi Yamauchi, il faut le savoir, est tout de même le bonhomme qui a réussi à transformer une petite société familiale de fabrication de cartes à jouer en une des firmes les plus riches du monde. Pour les joueurs, ce changement de direction ne changera rien du tout, Nintendo devrait continuer à traire les vaches à pognon que sont la Game Boy Advance, Super Mario, les Pokemons et tout le reste de la bande.



Né sous X


© 20th Century Fox

Je me suis longtemps demandé quel était mon facteur X. J'aurais voulu un pouvoir cool comme deviner les pensées des gens ou avoir des yeux qui lancent des rayons mortels, mais finalement, je vais devoir me contenter de pouvoir réciter intégralement n'importe quel poème de Lamartine en rotant. Pas grave, cela fait quand même de moi la personne la plus qualifiée pour vous parler du nouveau jeu sur lequel travaillerait Raven Software. Après Soldier of Fortune, Elite Force et Jedi Knight II, ils viendraient de signer avec Activision le développement d'un jeu de shoot basé sur les X-Men. Il utiliserait le moteur 3D peu connu d'une boîte de middleware s'appelant Intrinsic Alchemy. Rien n'est officiel là-dedans, nous vous en reparlerons quand nous aurons plus de détails. « Les hommes, pour apaiser leur faim, n'ont pas assez des fruits que Dieu met sous leur main. … blurp »

Télex

Microsoft annonce que 47 titres multijoueurs devraient être disponibles pour le lancement de son réseau mondial de jeu en ligne sur Xbox, prévu cet automne. Je sens qu'ils vont se planter, je ne sais pas pourquoi…

Bill Potter

Aux États-Unis, plusieurs fabricants souhaitaient développer un pack PC Potter en collaboration avec AOL. Ce pack devait intégrer des browsers et un système customisé, dans lequel on aurait retrouvé un peu partout la tronche du petit magicien. Seulement voilà, Windows ne laisse pas grande place à une customisation aussi audacieuse. Et hop, une raison de plus de râler pour les détracteurs de Grosoft. Quel dommage, j'aurais voulu l'avoir mon petit chapeau pointu à la place de mon disque dur, et mon curseur Harry Potter que j'aurais fait voler à toute vitesse sur mon bureau.





Galactic Civilization

Stardock, développeur d'utilitaires (entre autres le célèbre Windows Blind qui permet de relooker Windows), revient à ses premières amours et nous prépare un jeu de conquête spatiale. Dans Galactic Civilization, vous partirez courageusement de votre provinciale planète mère pour monter à la conquête de l'univers. Pour triompher, vous aurez le choix entre une victoire politique (être élu président de la galaxie), une victoire économique (en trustant la majorité des marchés) et une victoire scientifique (en découvrant la totalité des technologies du jeu). En plus d'une gigantesque campagne solo, Galactic Civilization offrira la possibilité de télécharger les parties des meilleurs joueurs afin de les affronter off-line. La sortie de Galactic Civilization est prévue pour cet hiver.
www.galciv.com

Enfin un vrai jeu !

Fallout Fantasy, ce sont deux mots magiques qui sont apparus dans les plannings de Black Isle Studios. Toujours suivant ces plannings, la sortie du jeu est prévue pour le quatrième trimestre 2002. Certains pensent qu'il s'agit d'une version light de Fallout destinée aux consoles, mais il se trouve également annoncé sur PC. Nombre de fans n'osent pas prononcer le nom de « Fallout III », de peur de se prendre encore des remontrances de Black Isle. D'ailleurs, ce dernier persiste à nous faire croire qu'il n'est pas en train de le développer. La bonne blague.



En Tête de Gondole à Los Angeles

Hop, la liste des meilleures ventes de jeux PC aux États-Unis, c'est toujours intéressant :

1. The Sims : Vacations (est-ce que cette folie va s'arrêter un jour ?)
2. Dungeon Siege (franchement, c'est pas vraiment mérité…)
3. The Sims (l'incontournable)
4. Jedi Knight II (la sortie s'est faite en même temps que Episode II)
5. Medal of Honor (il était en tête des ventes le mois dernier)
6. Roller Coaster Tycoon (bienvenue dans la 4e dimension)
7. Morrowind (succès mérité pour le meilleur RPG du moment)
8. The Sims : Hot Date (le mystère reste entier)
9. Call to Power II (alors que Civilization 3 est sorti du classement)
10. Diablo 2 : Lord of Destruction (normal, vu le carton qu'a fait le jeu original)



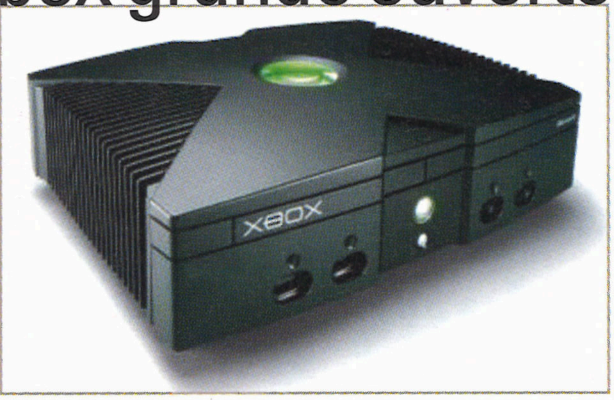
Lara au Sahel

Les vrais fans de Lara vont devoir casser leur tirelire, puisque Eidos a mis aux enchères sur Ebay les vraies fringues de son héroïne. Tout cela est plutôt désintéressé, le fric de la vente étant destiné à l'Unicef, le fond national pour l'enfance. La panoplie sera fournie avec un certificat d'authenticité, que vous montrerez aux idiots incrédules qui se moqueront de vous, ainsi habillé dans les frippes qui ont un jour contenu les grosses loches de Neil McAndrew (l'une des incarnations de Croft dans la vraie vie, ainsi que dans les pages de Newlook). La tenue intègre également les deux (faux) flingues de l'héroïne, les holsters en cuir fleur pleine peau et les lunettes de soleil qui vont avec. Vu le nombre révoltant d'enfants dans le monde qui crèvent de faim, je ne sais pas si ça va changer grand-chose, mais l'initiative est louable.



La Xbox grande ouverte

Prouvant une fois de plus qu'aucun système de protection des données ne résiste très longtemps aux pirates, Andrew Huang, un étudiant du MIT, vient de publier un article scientifique dans lequel il décrit la façon de déplomber la Xbox. Ça lui a demandé trois semaines de boulot et 50 dollars pour fabriquer un petit circuit imprimé qu'il a soudé entre deux composants afin d'intercepter tous les codes de sécurité que la machine utilise. La faute en reviendrait à un chipset AMD qui n'encrypte pas les données qu'il envoie. Enfin bon, qu'importe les détails techniques, maintenant, c'est Microsoft qui va l'avoir dans l'os puisque les travaux « légaux » de cet étudiant vont grandement faciliter la tâche des pirates. (Source : CNET)



Télex

En 2001, près d'un logiciel sur deux installés en France était une copie pirate. La France décroche ainsi le record européen, avec 46 % de logiciels illégalement copiés. (Source : BSA)

Vention

Ultima Online et EverQuest ne sont plus les seuls à avoir leur club de fans. Mythic Entertainment, qui a créé Dark Age of Camelot, vient d'annoncer la tenue prochaine de leur première convention de joueurs. C'est une occasion pour la communauté de se rencontrer, de se faire des amis dans la vraie vie mais pas trop, ou des petites copines, souvent moches. Cela se tiendra à Washington le 29 juin prochain mais les modalités n'ont pas encore été communiquées pour ceux que ça intéresse vraiment (billet pour Washington sur un vol régulier : 1 200 euros, deux nuits en hôtel une étoile : 200 euros, Cinq Club sandwich-dinde : 80 euros, fouille rectale à l'aéroport incluse dans le prix du billet). Renseignements au www.camelotherald.com/fmsignup.php.



Outcast deux fois, OUTCAST une fois



Appeal, le studio Belge qui développe le prometteur Outcast 2, vient de suspendre « pour une période indéterminée » le développement de son jeu. Ils précisent que cela est dû à de nouvelles opportunités de développement, s'excusent de ce fait et précisent que le jeu n'est pas annulé, qu'il a juste été mis en pause. Les types de plates-formes sur lesquels il sera commercialisé ne changeront pas mais bien sûr, cela retardera d'autant la date de sortie. Je sais pas pour vous, mais moi, j'ai rien compris.

QUEL MERVEILLEUX MINOU

Ah oui, je voulais vous parler du chat d'un copain mais en fait, non. Robert Feldman, chercheur en psychologie de l'université du Massachusetts, a découvert que 60 % des gens mentent au moins une fois toutes les 10 minutes. Les femmes ont tendance à mentir dans le but de mettre à l'aise leur interlocuteur, tandis que les hommes pipotent plutôt pour se mettre en valeur. Mince, c'était peut-être pour me mettre à l'aise alors, que Marie Gilain m'a dit l'autre jour : « Tu m'as merveilleusement fait l'amour monsieur pomme de terre. » Non mais je vous jure, le titre de cette news n'a rien à voir avec elle, j'ai beaucoup de respect pour mes maîtresses, même celles d'un soir. Non, c'était le chat de mon pote Manu. Il est super son chat, il fait des tours et tout.

Le pape a dit

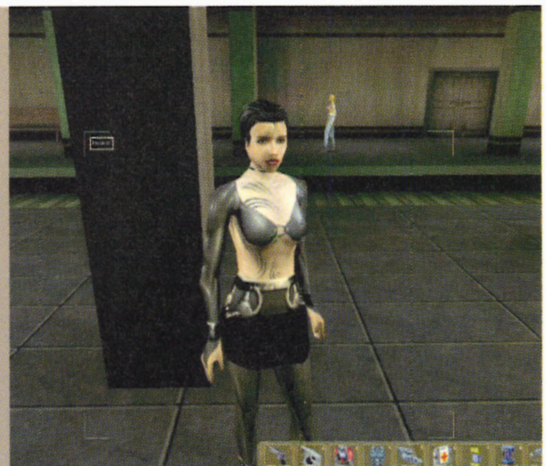


Firetoad est un studio qui développait jusqu'à présent des démos technologiques pour NVidia. C'est un vrai jeu qu'ils nous préparent maintenant : Fuel sera un jeu de course dans lequel s'enchaîneront des poursuites en 4x4, hors-bord, scooter des neiges, hélicoptère ou même à pied. Comme disait Jean Paul II : « Je leur souhaite à tous un été spirituel qui les aidera à réaffirmer leur promesse de chrétiens afin que leur réponse généreuse à Dieu soit le témoignage de son amour dans le monde. » Édité par Cryo, Fuel sortira (si Dieu le veut) cet automne. http://fuel.cryogame.com



NaNo-méTrAge

Je crois qu'on vous en déjà touché quelques mots, mais sachez que c'est désormais officiel : Deus Ex va être adapté au cinéma. La Columbia a acheté les droits des aventures de JC Denton à Eidos. Le film va être produit par Laura Ziskin, qui a bossé sur Pretty Woman et plus récemment Spider-Man. Paraît que JC Denton a été modélisé d'après la tronche de Travolta, ça en fait donc un candidat potentiel pour le rôle principal. Cela dit, en toute objectivité, vu les exigences physiques requises par le rôle et en procédant à une sélection rigoureuse basée uniquement sur les qualités d'acteur, un nom semble s'imposer de lui-même pour incarner le célèbre agent nano-augmenté : Marie Gillain.



Naspterminus

Ça y est, cette vieille carne de Naspter est enfin morte. Après avoir vendu tous ses actifs aux pigeons de chez Bertelsmann pour 8 millions de dollars, la société s'est, comme convenu, mise en banqueroute et a fermé ses portes. Vous me direz, ça faisait déjà un bout de temps que Napster était en état de putréfaction vu le nombre misérable d'utilisateurs qui avaient adhéré à son système d'échange payant de MP3. Les avocats de l'industrie américaine du disque peuvent donc s'attaquer à leurs prochaines cibles : KaZaA et Morpheus, deux clones peer-to-peer de Napster, qui sont dans la lunette des snipers de la RIAA. (Source : CNN.com)

Télex

Le groupe Free aura été l'unique fournisseur d'accès à Internet en Europe à dégager un bénéfice net en 2001. Évidemment, c'est trop facile. Les concurrents font payer leurs services. Comment est-ce qu'ils espèrent gagner de la thune comme ça ?

HALO booste les ventes

Si le démarrage de la Xbox a été pour le moins discret en France, il n'en est rien du jeu Halo qui motive à lui tout seul une majorité d'achats de cette console. Halo, de Bungie Software (un développeur réchappé du radeau de la méduse ludique qu'est le Macintosh), s'est en effet vendu à un million d'exemplaires. Cela équivaut, d'après Crosoft, à six copies écoulées par minute, ce qui, à titre de comparaison, est bien moins que le rendement de l'imprimante laser de la rédaction. C'est important de savoir relativiser les choses.





Les Simpson™
La saison 2 en DVD VIDEO !
La famille la plus déjantée de Springfield est de retour dans un coffret collector 4 DVD, soit 9h de comédie !
Son 5.1 Dolby digital
4 DVD VIDEO
UNE AVALANCHE DE BONUS :
• COMMENTAIRES AUDIO POUR CHAQUE ÉPISODE
• INTERVIEW DE MATT GROENING, LE CRÉATEUR DES SIMPSON
• RENCONTRE AVEC DAVID SILVERMAN, UN DES RÉALISATEURS DE LA SÉRIE
• 9 CLIPS VIDÉO INÉDITS
• 2 GALERIES DE PHOTOS
• BART AUX AMERICAN MUSIC AWARDS
• PRÉSENTATION DES EMMY AWARDS
MS. HOT CAKES
Les Simpson™
L'INTEGRALE DE LA SAISON 2
DVD EDITION COLLECTOR
Egalement disponible en VHS
DÈS LE 26 JUIN 2002
The Simpsons™ & © 1992, 1993, 1996 and 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

B on les gars, faut commencer à se préparer là, Unreal Tourmament 2003 ne devrait plus trop tarder à sortir. Epic a pris un peu de retard sur la démo, qui devait normalement être disponible lors de l'E3, mais il y a des chances pour qu'elle soit en ligne à l'heure où vous nous lirez, et que des hordes de joueurs y affinent déjà leurs sKiLLz. Il faut le savoir, UT2003 a été spécialement étudié pour le jeu en compétition. Ça ne veut pas dire qu'il sera emmerdant d'y jouer tranquille chez soi seul comme un chien – il y aura même une vraie campagne solo avec des bots dirigés par l'ordinateur – mais Epic compte avant tout l'imposer comme le titre de référence pour les compétitions de jeux vidéo. Première étape, ils vont blinder le multijoueur contre la tricherie. Ils ont embauché pour ça





> Genre : Shoot multijoueur
> Éditeur : Infogrames
> Développeur : Epic
> Sortie prévue : été 2002

Unreal Tournament 2003



Généralement, c'est là que vous commencez à courir…



un gars spécialisé dans ce genre de problèmes, un certain Dr. Sin pour ceux qui connaissent. Il va implanter sa technologie anti-gruge au cœur même du code source du jeu. Seconde étape, ils ont passé des mois à régler le gameplay au micropoil pour éviter par exemple de gros déséquilibres entre les armes. Enfin, ils ont créé de nouveaux modes de jeu dédiés aux matchs entre clans, comme par exemple le « Bomber Run » qui reprendra un peu le principe de Rollerball, et un nouveau mode Domination qui devrait être plus stratégique.
Comme d'hab avec les jeux de ce genre, Unreal Tournament 2003 est aussi attendu pour les exploits annoncés de son moteur graphique. Sur les screenshots, c'est magnifique, en vidéo, c'est magnifique aussi, il n'y a donc pas de raison que ça soit moche au final. Tim Sweeney, le programmeur 3D de Epic, continue sa course aux polygones contre John Carmack, et si UT2003 ne devrait pas faire partie de la même génération que Doom 3 au niveau de la gestion de la lumière, il y a tout de même de bonnes chances pour que ce soit l'un des plus beaux titres de cette année. Il faut aussi noter que le jeu devrait mettre en avant un nouveau moteur physique qui, paraît-il, est ce qui se fait de mieux en la matière, le Karma de Mathengine. Il devrait permettre quelques petites choses sympas comme les caisses qui volent et retombent lourdement lorsqu'on balance une grenade dessus, ou encore les cadavres qui ne « collent » plus au terrain sur lequel ils s'écroulent.

Ackboo



Un des plus beaux jeux de l'année ? Ya des chances, ouaïp…



Certains effets graphiques semblent être sortis tout droit de Homeworld.



>Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : CDV
>Développeur : Philos Laboratories
>Sortie prévue : Fin 2002

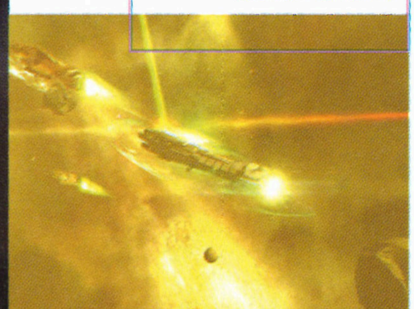
Imperium Galactica 3

C'est trop chiant l'espace… Avouez que c'est bizarre, mais si on s'en tient aux scénarios de 99 % des jeux stratégie temps réel s'y déroulant, à chaque fois que l'homme part dans une exploration céleste, il tombe systématiquement sur une race extraterrestre qui lui fout sur la gueule. La baston dure un long moment, jusqu'à ce qu'une nouvelle race d'E.T. rapplique. À la fin, le Terrien et l'Extraterrestre du début s'unissent dans l'espoir de faire taire définitivement le trouble-fête qui a osé s'interposer entre les belligérants.

Eh bien, figurez-vous que le dernier jeu de chez CDV est justement un stratégie temps réel se déroulant dans l'espace. Mais, une fois n'est pas coutume, le background est très différent de ce qu'on a eu l'habitude de voir jusqu'à maintenant. Un ennemi d'origine extraterrestre ayant décimé la majeure partie de la population, la Terre n'est plus qu'un vague désert. Alors que tout le reste de l'espace connu et habité se ligue contre une nouvelle menace E.T., quelques Terriens survivants, rassemblés au sein d'une corporation tentent de se réinstaller sur notre caillou d'origine.
Le but du jeu est de contrôler un tas de colonies afin d'acquérir suffisamment de ressources et de puissance pour s'installer de nouveau sur Terre. Ce RTS reprend toutes les recettes propres aux deux premiers Imperium Galactica. On retrouve les phases d'administration des colonies, offrant l'exploitation de plus d'une centaine de planètes réparties dans une vingtaine de systèmes solaires. De même, les gestions de la flotte de combat spatial et de la fabrication des vaisseaux (paramétrée sur pas mal de facteurs comme l'armement, les moteurs, la coque, et tout le reste), n'ont guère été oubliées.
Ce dernier opus devrait être entièrement en 3D. Certes, celui d'avant l'était aussi, mais un bon nombre d'écrans de jeu demeuraient en 2D.
Au menu, le joueur doit exercer ses talents de dirigeant, diplomate, et général d'armées sur une campagne pouvant se décliner selon six scénarios différents et distincts. Le gameplay devrait être varié ; plusieurs scénarios et missions à part pouvant s'inclure dans cette campagne. Dans le domaine des nouvelles étonnantes, Focus nous annonce que Imperium Galactica 3 ne sera jouable qu'en mode solo. Le développeur doit avoir ses raisons, mais devant un tel potentiel de gameplay, on ne peut qu'émettre certains regrets.

Pete Boule





Manifestement, quelques bonnes bastons galactiques devraient avoir lieu en pleines nébuleuses. On espère que les conditions de combats seront modifiées selon le « terrain ».



Un jeu de stratégie temps réel renforcé à grands coups d'effets visuels surpuissants.

D ès ma plus tendre enfance, j'ai toujours eu envie d'humilier des lions. Comme je suis plutôt un lâche, je me suis rabattu sur les chats, par exemple en leur faisant passer des tests de Q.I. situés bien au-delà de leur niveau scolaire histoire de les voir échouer lamentablement. Ah, si vous aviez vu la tronche de ces idiots de chats, à faire miaou en essayant de résoudre des problèmes de trigo de tête (la taille de leurs petites pattes leur interdit d'utiliser efficacement une calculatrice) ou à niquer le papier millimétré à coup de griffes en tentant de tracer une abscisse. Bref, je me suis bien marré, jusqu'au passage de l'inspecteur du rectorat, mais tout de même, l'idée de martyriser des lions demeurait très présente. Heureusement, il y a quelques mois, Microsoft a sorti le génial Zoo Tycoon qui m'a permis des combinaisons animalières intéressantes comme la fois où j'avais enfermé un caïman dans la cage avec 300 paons en manque ou encore les félins en question dans une sorte de terrain marécageux bien humide. Dans celui-ci, ils étaient obligés de s'encrader les poils dans la vase quoi qu'ils fassent (à moins, bien sûr, de rester perchés en équilibre sur la petite pierre que je leur avait offert pour le noël des lions). La plaisanterie a duré quelques semaines et mon amour pour ce jeu a survécu au suicide rituel de mes 30 premiers félins qui refusèrent d'un seul coup mon programme alimentaire à base de fenouil bouilli. Peu après, je me suis lassé des animaux d'Afrique, regrettant en mon for intérieur de ne rien avoir de plus gros sous la main comme une baleine ou Carlos.



>Genre : Add-on pour Zoo Tycoon
>Éditeur : Microsoft
>Développeur : Blue Fang Games
>Sortie prévue : Août 2002

Zoo Tycoon Dinosaur Digs

Un add-on fait sur mesure pour moi

Et si on s'entraînait à l'élevage de dinosaures...

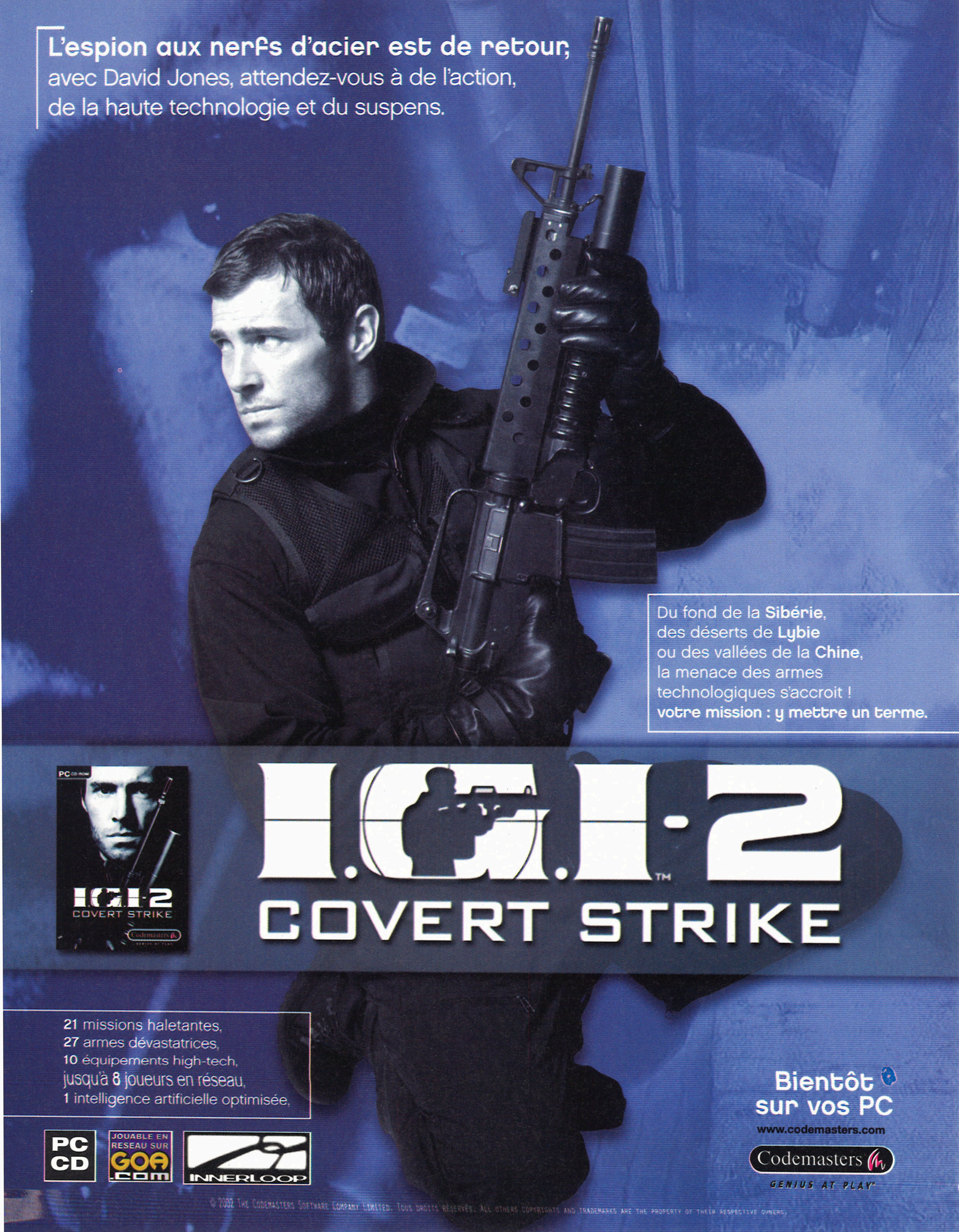






Et voilà que, comme un signe ostentatoire de l'existence de Dieu, Zoo Tycoon se dote d'un nouvel add-on. Et devinez quoi ?!... Oui : des dinosaures. Ah les sauriens, des animaux sacrement fiers ceux-là aussi, pas forcément très futés, mais drôlement fiers. Et marrants à martyriser en plus de ça. La première grosse différence entre le jeu de base et l'add-on est l'aspect nursery : on n'achète pas les animaux adultes mais leurs œufs. Tiens, ça tombe bien, avec cet ancien système de lions déjà grands, j'avais loupé entièrement tout le cycle de la couvée chez les fauves. Pourtant, ça doit être mignon tous ces œufs jaunes avec une petite crinière. Le problème le plus important avec ces dinosaures (à part la taille impressionnante de leurs crottes qui force le respect) est qu'ils proviennent de contrées et surtout d'époques différentes. Donc, on ne pourra pas loger n'importe qui ensemble, et surtout, il faudra les nourrir avec des espèces de fougères auxquelles ils sont habitués. Bon mais ça, c'est dans le manuel hein ? Rien ne nous empêche de leur donner à bouffer du fenouil pour voir combien de temps ils tiennent sans tenter de s'alimenter à l'extérieur des cages. Zoo Tycoon : Dinosaurs Digs inclura, comme pour le jeu de base, une multitude de scénarios. Parmi ceux-ci, on annonce l'ère glacière, une époque plutôt intéressante, pour les lions justement.

Bob Arctor


L'espion aux nerfs d'acier est de retour,
avec David Jones, attendez-vous à de l'action,
de la haute technologie et du suspens.
Du fond de la Sibérie,
des déserts de Lybie
ou des vallées de la Chine,
la menace des armes
technologiques s'accroit !
votre mission : y mettre un terme.
I.G.I-2™
COVERT STRIKE
21 missions haletantes,
27 armes dévastatrices,
10 équipements high-tech,
jusqu'à 8 joueurs en réseau,
1 intelligence artificielle optimisée,
PC CD
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
INNERLOOP
Bientôt sur vos PC
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

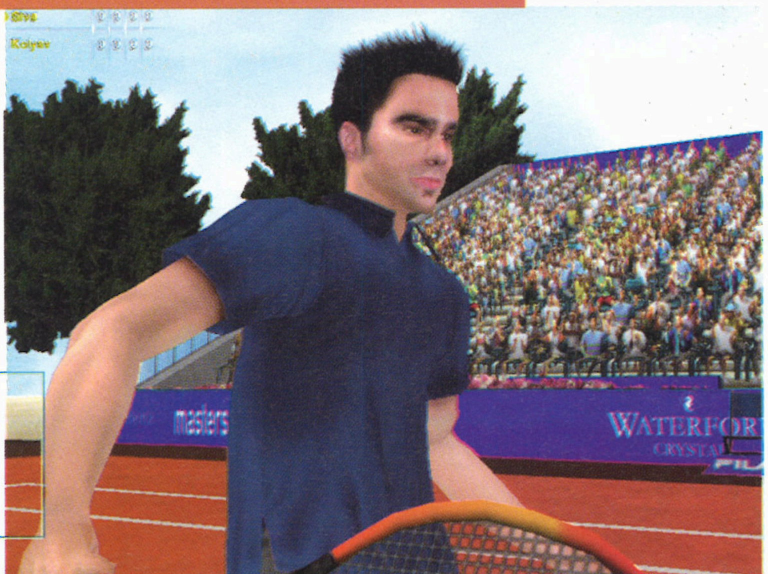




>Genre : Pong amélioré
>Éditeur : Microïds
>Développeur : Microïds Canada
>Sortie prévue : Octobre 2002

Tennis Masters Series 2002

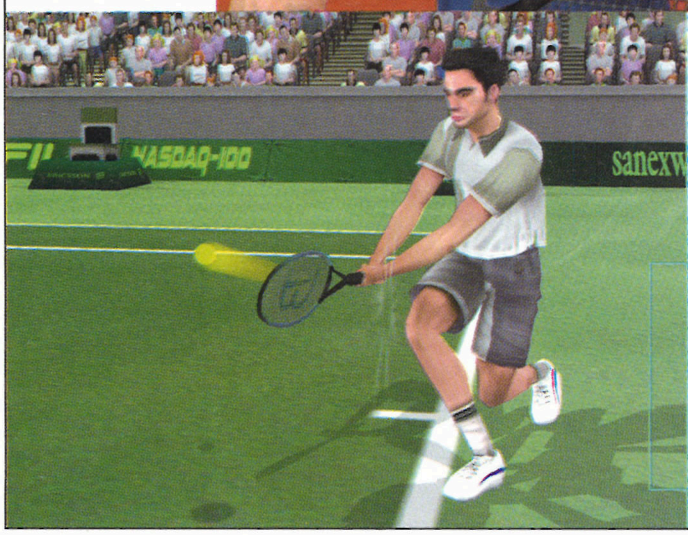
Pour ceux qui ne s'en souviennent plus, Tennis Masters Series de Microïds était un véritable simulateur de tennis sur PC. Le moteur physique développé pour le jeu était remarquable, et pas mal de facteurs étaient gérés afin de rendre les parties les plus « réalistes » possible. Il n'était pas rare de foirer son échange à cause de la fatigue du joueur (celui qui est sur le terrain, pas celui qui est derrière son PC), et se faire prendre à contre-pied était assez fréquent. De même, on pouvait assister à de fort belles gamelles de joueurs, essayant de rattraper désespérément un passing shot bien placé. Seuls une modélisation rendant les personnages étrangement constipés et un habillage graphique un tant soit peu austère dévalorisaient le jeu. D'autres lui reprochaient une certaine lenteur dans le gameplay, essentiellement due à cet aspect « simulation ».



La modélisation des personnages est bien plus réussie que dans le premier Tennis Master Series.

Mais ils sont tous morts depuis.
Forts de ces constatations et du nombre impressionnant de suicides, les développeurs de Microïds ont fait en sorte de rectifier le tir pour cette nouvelle version de Tennis Masters Series. Un deuxième jeu bénéficiant de la licence du même nom va donc voir le jour.

Tennis Masters Series 2002 n'est pas, à proprement parler, un jeu entièrement nouveau – il reprend tous les points positifs du premier Tennis Masters Series – mais les améliorations apportent un réel progrès et ne dénaturent en rien le gameplay. Mieux fini que son prédécesseur, mais moins bien gaulé que Vicario Sanchez (non, je déconne), l'habillage graphique est plus riche tant dans la finesse des détails que dans le bon usage des textures. La modélisation des joueurs est beaucoup plus vivante, les décors mieux rendus et la vitesse a été un pouillème accélérée afin de donner un peu plus de patate à la partie. Il devrait y avoir un mode Carrière dans lequel on pourra attribuer des points d'expérience dans les compétences du joueur choisi, et il sera désormais possible de définir le nombre de sets gagnants par match. En revanche, le jeu étant toujours restreint par sa licence Masters Series, n'espérez pas voir de jolies filles en blanc comme Vicario Sanchez (je déconne, elle est très moche) s'expliquer à grands coups de raquettes fluos sur de jolis terrains de gazon printanier…



Les effets de frappe et d'affichage de balle sont pratiquement les mêmes que dans le premier jeu. Reste à savoir si dans un jeu un peu plus accéléré, la finesse de ces effets ne va pas trop passer inaperçue.

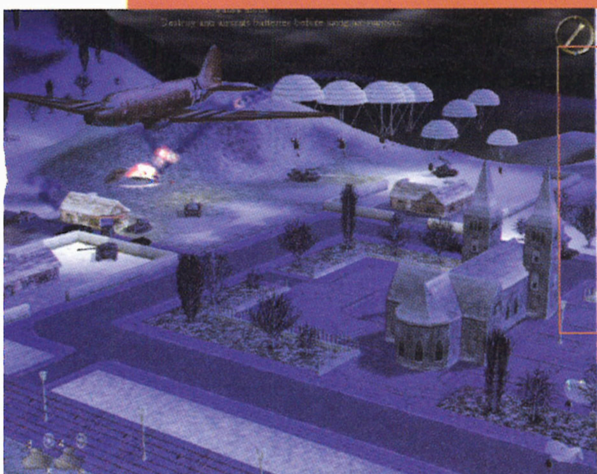
Pete Boule



Dans Frontline Attack, un équipement abandonné sera considéré comme « neutre ». Ainsi, le matériel et les véhicules pris à l'ennemi pourront être utilisés par vos hommes.

>Genre : Stratégie temps réel
>Éditeur : Eidos
>Développeur : Reality Pump Studio Pologne
>Sortie prévue : Septembre

Frontline Attack



Élément important de gameplay : le jeu suivra un cycle jour/nuit d'une demi-heure environ. Les conditions climatiques (pluie et neige) seront également prises en compte.







Ça a tout de suite de la gueule, un jeu en 3D…

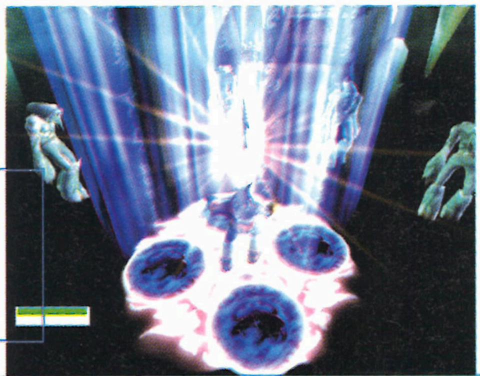


Situation intéressante… Voici deux jeux stratégie temps réel, Sudden Strike 2 et Frontline Attack qui abordent exactement le même thème : la Seconde Guerre mondiale. Et par un étrange coup du sort, tous deux visent exactement le même objectif : atteindre un réalisme aussi proche que possible de celui des wargames ! Un genre de duel est donc lancé, duquel il y a peu de chance que ces deux jeux sortent indemnes… d'autant qu'ils apparaîtront à peu près simultanément dans les boutiques.

Il ne doit en rester qu'un !

Sur le papier, les caractéristiques des deux jeux se ressemblent terriblement. Alors, intéressons-nous aux grandes différences entre les deux concurrents : graphiquement d'abord, les développeurs de Frontline Attack ont préféré tout modéliser en 3D, le relief aussi bien que les bâtiments et les unités. Le bénéfice esthétique est immédiat et, au vu des screenshots, on peut déjà augurer que Frontline Attack sera bien plus beau que Sudden Strike 2. Reste à voir s'il sera aussi pratique de se retrouver dans un univers 3D que sur le terrain plat des RTS classiques. Autre grande différence : il y aura des ressources à gérer dans Frontline Attack ! Des usines en arrière des lignes assureront la production de richesses, et des mines extrairont des matières premières. Ces bâtiments civils ne pourront pas être construits ; juste capturés ou détruits. En revanche, quinze types de bâtiments et d'infrastructures militaires pourront être bâtis. Chaque camp disposera d'environ une dizaine de types d'unités humaines : infanterie, conducteur, commando, grenadier, troupe de choc, mitrailleuse lourde, lance-flammes, sniper etc… qui monteront en expérience à mesure des missions qui seront au nombre de 24, réparties entre les trois camps jouables : Wehrmacht, Armée Rouge, et Forces Alliées. Ça va charcler, dans nos PC, comme dans les boutiques.

Monsieur Pomme De Terre



Iru aura la possibilité de lancer une vingtaine de sorts, tous appartenant aux éléments eau, terre, feu, air.



> Genre : Aventure/action
> Éditeur : Microïds
> Développeur : Widescreen
> Sortie prévue : Fin 2002

White Fear

Contrairement aux idées reçues, les Inuits sont des gens extrêmement civilisés. Pour meilleure preuve, ils ont l'électricité et possèdent pour la plupart un PC. Pas si primitifs, les tongs esquimaux !
Du coup, les gens de Widescreen ont eu la bonne idée de créer un jeu vidéo à partir de l'une de leurs nombreuses légendes. White Fear nous donne l'occasion de jouer Iru, un jeune chasseur inuit, qui va avoir trois tonnes de gros problèmes avec Sukko, la grande sorcière du coin. Cette dernière a eu la bonne idée de balancer une grosse malédiction sur toute la contrée du Bord des Mondes (le cercle polaire, Groenland compris) et de transformer l'ensemble de la population locale en sorbet citron (oui... elle était facile celle-là).
Cette grosse mégère projette également de faire disparaître la banquise (c'est malin, plus personne ne pourra s'asseoir) et, par la même occasion, enlève la petite amie de Iru pour en faire un loup garou, comme le chanteur. Il est relou Garou (celle-là aussi, elle était facile). Nous voilà donc plongés dans un jeu d'aventure bien plus tordu qu'il en a l'air, dans lequel vous serez confronté à un dilemme grave de chez grave : « Tu veux sauver la banquise, Iru ? Ben, va falloir tuer tous les monstres de Sukko, et ta copine avec... »
Bien que graphiquement très semblable à un jeu de plate-forme, White Fear est un jeu d'aventure mais, je l'ai déjà dit, orienté action (ça, je ne l'avais pas encore dit). On aura le loisir de gérer la progression du personnage qui verra ses compétences magiques et guerrières se développer considérablement au fur et à mesure de sa progression. Côté magie, Iru pourra lancer des sorts sous quatre listes différentes, chacune obéissant à l'élémental auquel elle appartient (pour ceux qui ne savent pas encore, toute la physique de l'univers réside dans ces quatre états de la matière : eau, air, terre, feu). Côté combat, notre ami inuit, armé de son harpon à phoques, obtiendra de nouveaux combos. Tout un programme.
Le graphisme de l'ensemble, renforcé à grands coups d'effets visuels, paraît très « enfantin » dans la mesure où les personnages paraît sortis tout droit d'une nouvelle aventure de Zelda. On se dit que le jeu sera destiné à un large public, et surtout assez jeune. Cependant, rien ne nous empêche de penser qu'on pourra bien s'amuser dans White Fear ce qui, pour un jeu vidéo, est un objectif sain.

Pete Boule



La progression dans le jeu se fera non seulement par le combat, mais aussi dans la résolution de puzzles façon « Tomb Raider ».





On nous promet une I.A. de groupe, pour les ennemis. Ainsi, il ne sera pas rare de constater des tentatives d'encerclement, dites aussi « techniques du Houla Houp ».



War and Peace

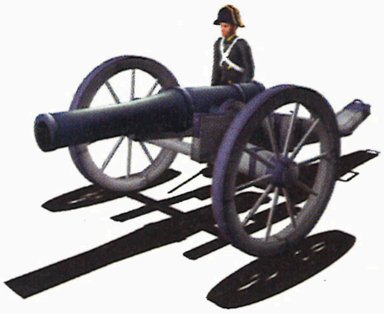
A force de voir trois tonnes de stratégies temps réel sur le marché, on avait envie que le genre se renouvelle. L'air de rien, avec War and Peace, Microïds a peut-être trouvé une manière intéressante de le faire. War and Peace traduit littéralement, ça fait « Guerre et Paix ». Un peu comme le titre du roman à rallonge de Tolstoï parlant des campagnes napoléoniennes dans la grande Russie. (Voilà un livre dont on ne peut pas dire qu'il soit guère épais... désolé). Le jeu de Microïds nous plonge donc dans l'univers et l'époque de ce roman, les scènes cucul la praline en moins. Ici, il s'agit vraiment de stratégies et de dominations territoriales. Certes, dit comme ça, ça fait un stratégie temps réel de plus, mais War and Peace offre beaucoup plus qu'un énième clone d'un quelconque Warcraft.



La modélisation du monde nous fait voyager sur une planète miniature. Du coup, du Pas de Calais, on peut voir Londres. C'est trop fort.

Stratégie totale

War and Peace est un jeu de stratégie dont le but est de conquérir tous les territoires de la planète du début du XIX[e] siècle. Si la stratégie ne se limitait qu'à l'envoi de troupes aguerries en territoire ennemi pour arranger un différend, cela ferait longtemps que le drapeau de la planète entière serait la bannière



GENRE
Stratégie/diplomatie temps réel

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Microïds

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002



La formation des armées sur le terrain a une importance capitale.



Les éléments des décors permettront de tendre des embuscades. Cela dit, à la différence de Warrior Kings, les ruses d'attaque à grands coups de tirs balistiques ne sont pas prévues.

étoilée de nos cousins américains (après tout, la Louisiane a été territoire français de 1671 à 1812). L'art de la stratégie va donc bien au-delà des considérations guerrières entre les pays, même si celles-ci ont eu une importance primordiale dans la période qui nous intéresse. S'il est vrai que beaucoup de crises se résolvent à l'aide des armées que l'on possède, un large aspect diplomatique fait aussi son apparition. Ainsi, d'après les développeurs, il devrait être quasiment impossible de gagner une partie sans conclure une alliance avec l'une des autres puissances du jeu. De fait, il va falloir signer des accords de paix, de neutralité et, de temps en temps, envoyer des espions dans l'espoir de retourner des gouvernements, ou encore connaître l'état des relations entre un pays allié et d'autres pays ennemis. Tout un programme de manipulations qui devrait plaire à Bob Arctor !

On pourra bombarder des villes côtières à partir de ses navires de guerre.



UN STR QUI A POUR AMBITION DE DÉPOUSSIÉRER LE GENRE...





Pour prendre une ville, il suffira de créer une brèche dans ses murailles.



De la politique des cités

Microïds vous propose de gérer l'une des six nations parmi les plus puissantes entre la fin du XVIII[e] et le début du XIX[e] siècle, entre 1796 et 1815, et entre 13 h 47 et 22 h 14 pour être précis. Plusieurs missions et six campagnes sont à l'affiche. On peut diriger la France, l'Angleterre, la Russie, la Prusse, l'Empire ottoman et l'Empire austro-hongrois. D'une manière très classique, des armées composées d'une foule d'unités différentes devront conquérir des territoires afin d'obtenir le maximum de ressources et d'asseoir votre empire. Cependant, à la différence de ce que nous avons pu voir jusqu'à présent, le système de ressources tient uniquement dans la bonne gestion des villes que l'on possède. De fait, à chaque nouvelle ville capturée, on voit ses ressources considérablement augmenter et s'étendre la surface de son territoire d'influence. La seule difficulté étant de pouvoir garder ses villes sous son contrôle en satisfaisant au mieux la population.
Cette politique de conquête des villes est d'autant plus importante qu'elle est garante de la puissance de votre empire ; beaucoup de constructions sont disponibles, du genre universités, casernes ou encore usines, à l'instar d'un Sim City. Sachant que le nombre de villes est fixe, qu'on ne peut pas en construire et que les places aménageables dans les cités sont limitées, la conquête de nombreuses cités s'avérera indispensable pour trouver ladite place nécessaire à votre expansion.



Boum le canon ! Boum la mitrailleuh !

Pour revenir à la partie militaire du jeu, il est important de savoir que chaque empire possède des unités spécialisées, et que, à l'image des jeux de stratégie sur plateau, la formation des unités sur le terrain aura une importance cruciale dans les déplacements, les offensives, les défenses ou les opérations de retrait. Chaque unité est composée d'un certain nombre d'hommes de troupe représentant un point de vie chacun. On ne trouvera donc plus la barre de vie au-dessus des unités au combat, puisque ladite vie sera jaugée par le nombre de combattants à l'intérieur de l'unité. Du coup, si on emmène une unité endommagée dans un hôpital (un bâtiment de plus à gérer dans une ville), celle-ci ressortira guérie, avec son effectif au complet. Bien sûr, la gestion des combats se fait en temps réel et les unités victorieuses peuvent s'améliorer dans moult domaines (ce qui leur permet ainsi d'attaquer plus vite, bouger plus rapidement, mieux se défendre ou engendrer plus de dégâts dans les lignes ennemies). Il est aussi à noter que chaque armée en présence pourra avoir à sa tête un général pour la diriger. Cette présence renforcera le potentiel de ladite armée, et il va sans dire que ce général pourra lui aussi bénéficier d'une certaine expérience.

Sur un plateau

Outre le mélange de Sim City, Command & Conquer et, dans une moindre mesure, Shogun, War & Peace inaugure une nouvelle manière de jouer à un stratégie temps réel en introduisant certains éléments propres à quelques jeux de plateau, comme Risk ou Diplomatie. Déjà, la navigation du joueur sur le monde s'effectue d'une manière globale : soit on clique sur une ville dans la carte du monde pour s'y retrouver, soit on peut avancer dessus de la même manière que l'on pouvait le faire sur le logiciel géographique Eingana. Cela dit, les développeurs se sont servis du moteur NetImmerse, le même qui fait tourner Morrowind et Dark Age of Camelot ; ce qui tend à prouver que ce moteur a un très gros potentiel. Autre exemple, on pourra acheter des cartes évènement pouvant influer sur le déroulement d'une bataille ou sur la vie économique d'un pays entier.
Quel conquérant n'a pas rêvé, un jour, d'obtenir une épidémie de peste dans les rangs de ses ennemis ? Ce genre de souhaits pourra enfin se concrétiser. De même, le bon usage d'un espion permettra de voir les cartes d'événement de son adversaire et de s'en servir contre lui, ou contre un de ses alliés. Et, dans la mesure où War and Peace pourra accueillir jusqu'à six joueurs, on se dit qu'il va y avoir pas mal de fourberies sur le Net !

Pete Boule

GENRE
Stratégie Temps Réel

ÉDITEUR
Focus Interactive

DÉVELOPPEUR
FireGlow

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

SUDDEN STRIKE 2

Quel carton il a fait, le premier Sudden Strike ! Techniquement, le jeu n'avait rien d'exceptionnel. En revanche, l'idée toute simple de prendre pour décor la Seconde Guerre mondiale dans un jeu de stratégie temps réel a été littéralement plébiscitée par le public. Il est vrai qu'en matière de RTS, on avait eu droit à à peu près toutes les déclinaisons imaginables : médiévales fantastiques (Warcraft), extraterrestres (Starcraft), techno-futuristes (Total Annhilation), historiques (Ages of Empire), contemporaines (Ground Control), mais personne n'avait pensé tout bêtement à la Seconde Guerre mondiale. Sacré filon qu'ils ont dégotté là. Et les développeurs de chez FireGlow ne sont pas près de lâcher le paquet, car voici Sudden Strike 2 ! C'est bien simple, ce second opus est la réponse directe à toutes les demandes des fans, exprimées sur le forum du développeur. Et que voulaient par-dessus tout les fans du premier Sudden Strike ?...

... Toujours plus de réalisme !

Et les fans vont être comblés au-delà de toutes espérances : l'ensemble des paramètres ont été révisés pour coller à la réalité historique. Cela ne risque-t-il pas de se faire au détriment du gameplay ? À cette question, les développeurs répondent catégoriquement :





Le pont de Brehanchu, près de Fremoulos.



La campagne japonaise vous mettra aux commandes des fameux Zéro, face aux tarlouzes volantes de Papy Boyington.

« Non, durant la guerre, ces paramètres s'équilibraient. S'ils sont suffisamment bien respectés, ils s'équilibreront de la même manière dans le jeu. » Ainsi, un unique char Tigres allemand pourra encaisser de plein fouet les obus de huit chars Renault sans subir de dommages notables. De même, un gros effort de réalisme a été fait au niveau des transports : il y aura toute une panoplie de bâtiments maritimes, évidemment, mais il sera également possible d'embarquer troupes, véhicules et ravitaillement par les voies de chemin de fer, d'armer un wagon d'artillerie pour défendre le convoi, et même de détacher un wagon armé pour défendre une zone. Il en ira de même pour les voies aériennes : il sera ainsi possible de mettre en place des ponts aériens, de piloter les avions (dans le premier Sudden Strike, on ne faisait que leur indiquer des points de largage ou des zones à espionner), et d'embarquer de l'infanterie dans ses coucous pour les parachuter sur la zone désirée. De nouveaux points névralgiques apparaîtront

Quand vous serez arrivé à bout des cinquante scénarios, une flopée de nouvelles missions devrait déjà avoir fleuri sur le Net puisqu'un éditeur de campagne très complet sera fourni avec le jeu.



L'ambiance, c'était la grande réussite du premier Sudden Strike. Chaque minuscule unité y crevait avec un réalisme très touchant.



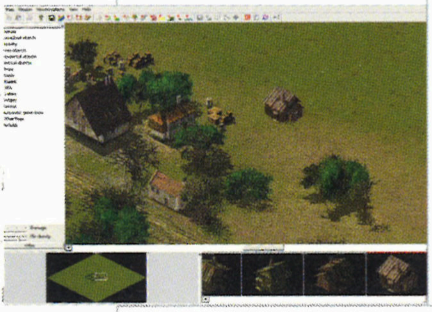


En hommage au film Furyo, en haut à gauche, remarquez cette discrète apparition de David Bowie modélisé pour l'occasion (le troisième en partant de la gauche au second rang).

donc : les pistes d'atterrissage qui pourront être détruites. Une seule solution alors : les reconstruire au plus vite, faute de quoi, à court de carburant, vos avions se crasheront en pleine nature. Mais attention, il n'y aura pas à proprement parler de bâtiments à construire dans Sudden Strike 2 qui, en cela, sera beaucoup plus proche d'un wargame que d'un RTS. Comme dans le premier volet, on aura des troupes et on partira au casse-pipe. Pas de Brontozïum 22 à récolter, ni d'usines de soldats à alimenter en énergie... juste des unités, et des renforts si c'est prévu dans le scénario.

Tellement réaliste qu'il n'y aura pas de Brontozïum 22 !

Mais le vice du réalisme a été poussé bien plus loin encore : tous les véhicules évoqués plus haut devront être pilotés ! Si un conducteur est tué, son véhicule ne peut plus avancer et il faut le remplacer. Il en ira de même pour les chars, jeeps, camions, etc... on pourra donc se retrouver avec un blindé qui peut avancer mais plus faire feu, faute d'un artilleur. Pour les blindés, on aura aussi le choix entre sortir ou entrer le conducteur. À l'abri du blindage, sa vision sera diminuée, tandis qu'exposé à l'extérieur, il deviendra une cible de choix pour les snipers.
Le « fog of war » a été sacrément soigné lui aussi : il dépendra non seulement des conditions météorologiques, mais aussi de la portée visuelle de l'unité. Les obstacles géographiques, tout comme les bâtiments, bloqueront les lignes de vue. Pour avoir une topologie précise, vous n'aurez alors d'autres choix que de dépêcher sur place des avions espions ou des éclaireurs. L'expérience sera un important paramètre : plus expérimentées, les troupes seront plus rapides, leurs tirs plus précis, et la portée de leur vision, étendue. La présence d'un gradé galvanisera d'ailleurs les troupes et accélérera leur montée en grade. Autre paramètre : le moral. Se faire tirer dessus sans pouvoir riposter le fera dégringoler. Une victoire décisive, au contraire, réconfortera tout le monde, mieux encore qu'une bonne vieille soirée Friends/pizza avec les copains. Attaquer le moral ennemi fera donc partie de l'arsenal en votre possession... comme de balancer des tracts de propagande (des flyers d'invitations à une soirée bain moussant au « Bison Musclé ») derrière leurs lignes pour y semer la confusion.



Comme une fourmilière démente...

Du boulot, il y en aura... cinq campagnes de dix scénarios chacune, qui nous mettront tour à tour dans les camps allemand, russe, américain, anglais et japonais. Tout cela n'était qu'une mise en jambes car le plus coriace reste à venir... affronter la planète entière en joutes multijoueurs !
Les champs de bataille mettront en scène jusqu'à un millier d'unités ! Ça va grouiller de chair à canon comme aux beaux jours du débarquement. Dans ces conditions, il est à espérer que les joueurs ne se sentiront pas trop dépassés par l'énormité de la tâche et le nombre incroyable de paramètres à gérer simultanément... car le pari du développeur semble bien audacieux : un réalisme aussi poussé ne risquera-t-il pas, contrairement à ce qu'il nous certifie, d'engluer le gameplay ? Pas moins de cinquante nouvelles unités feront ainsi leur apparition et viendront s'ajouter à celles déjà rencontrées dans le précédent volet... C'est monstrueux pour un RTS, surtout que chacune présentera des caractéristiques originales ! Tous ces doutes seront levés à la rentrée, à la sortie du jeu... Le rendez-vous est donc pris, même bat-heure, même bat-magazine.

monsieur pomme de terre

LES CHAMPS DE BATAILLE METTRONT EN SCÈNE JUSQU'À UN MILLIER D'UNITÉS.



Les Anglais débarquent.

GENRE
Stratégie tour par tour

ÉDITEUR
Slitherine Software

DÉVELOPPEUR
Paradox

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

LÉGION

Notre légion d'aujourd'hui est bien chanceuse, car équipée de treillis garnis de larges poches latérales. Une sombre histoire de pattes de biquettes plus faciles à coincer, à ce qu'il paraît. Cet ingénieux accessoire vestimentaire soulève une question : comment faisaient les légionnaires romains, dans la mesure où ils portaient la jupe et pas le treillis… Enfin je dis ça, je dis rien, passons… En attendant de trouver la réponse à cette scabreuse question, on va plutôt s'intéresser à Légion, un stratégie tour par tour qui sortira en septembre (un jeudi, normalement). L'action se déroule au temps de la Rome antique, peu avant la naissance de Jésus. Le joueur aura le choix entre quatre campagnes distinctes, lui faisant découvrir l'Italie, l'Écosse, la Gaule et enfin







l'Angleterre. Quatre camps seront de ce fait disponibles : les Romains, les tribus (terme générique regroupant aussi bien les peuplades saxonnes de Germanie que les Pictes d'Écosse), les Celtes et les Grecs.
En dehors de ça, Légion offre deux gameplays distincts. L'un est consacré à la diplomatie et à la gestion des villes (et des ressources), tandis que l'autre traite des combats à proprement parler. L'administration des biens et des personnes reste très proche, dans son principe, à celle d'un bon vieux Civilisation (sauf qu'ici on ne peut pas créer de nouvelles villes, celles-ci étant prédéfinies).
Les combats de Légion reposent principalement sur la stratégie. Ainsi, comme n'importe quel général romain, on devra placer ses unités sur une carte. Lors de cette phase, vous serez invité à choisir judicieusement la formation de vos sections, ainsi qu'à donner des ordres de charge opportuns. Bien sûr, la topographie des lieux est prise en compte (par exemple, en rendant impossible une charge de cavaliers au milieu des bois). Passée la distribution des ordres, positions et formations, l'affrontement se déroule en temps réel sans qu'on puisse l'interrompre. La baston générale se fait en vraie-fausse 3D, puisque le moteur 2D gère néanmoins le volume des obstacles.
Pour ce qu'on a pu en voir, Légion s'annonce plutôt mignon. La simplicité, tant de son interface que de son gameplay, devrait en outre jouer en faveur d'une prise en main très rapide. Autre atout, le jeu ne semble pas gourmand en matière de ressources machine, ce qui est une bonne nouvelle pour les possesseurs de « PII gépabocoudehertz ».
En revanche, Légion ne sera pas jouable en réseau, et ça, c'est bien dommage.

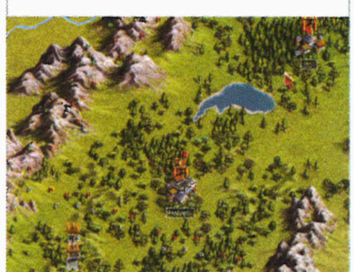
Pete Boule

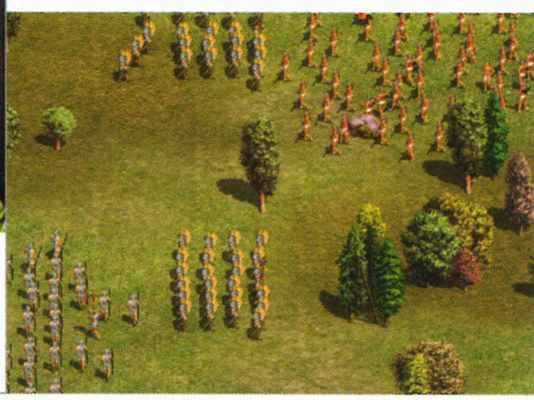




Avant chaque combat, il faut disposer ses unités sur une carte. Vu comme ça, ça paraît super-simple, mais la moindre erreur d'appréciation peut transformer l'armée du joueur en rayon boucherie.

La gestion économique des villes est très proche, dans son système, de celle de Civilisation.





CRAZY TAXI

GENRE
Bagnoles/ arcade

ÉDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Strangelite

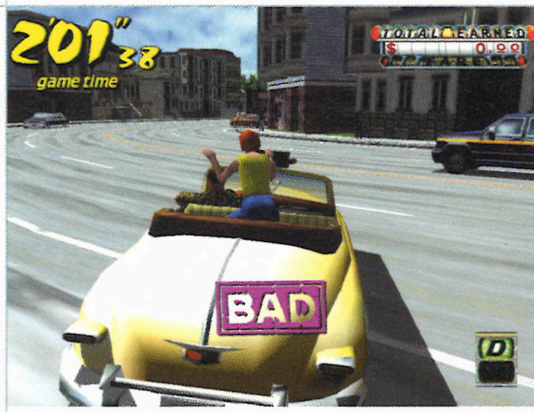
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

Bon ben, c'est génial, Crazy Taxi. Enfin, pas génial comme Einstein, faut pas déconner. Non, c'est plutôt génial comme le Houla Houp ou comme les bouts de Smarties sur les glaces à la vanille. Génialement con quoi. Ça nous arrive de la Dreamcast. C'est donc de l'arcade pure, ultra-rapide : tout le plaisir de la console, mais avec une définition pouvant grimper jusqu'à 1280x960. Y a pas à dire, ça a tout de suite plus de gueule.

On choisit un chauffeur de taxi parmi un gros noir rappeur, une nymphette sexy, un beau gosse branchouille ou un vieux briscard à l'air salace. Voilà, je vais être un gros noir, ça fera plaisir à ma copine. Bouton start ! Je suis aussitôt lancé à tombeau ouvert dans une ville imaginaire aux faux airs de San Francisco. C'est tout en collines escarpées. Il y a des tramways, des Yellow Cabs partout. Ça pullule de clients qui gueulent : « Taxi ! Taxi ! », et pour mieux repérer ces gogos, un énorme symbole de dollar flotte au-dessus de leur tête. Pour la forme, j'essaye d'en écraser un ou deux. Mais rien à faire, nous sommes dans un jeu Sega : les piétons sautent sur le côté en m'engueulant. Je tente quand même une marche arrière pour leur rouler dessus, impossible. Ils gigotent trop, ces salauds. L'un d'eux en profite même pour monter dans mon tacot. Doit être pressé, lui, et un peu suicidaire. Destination, la gare. Il me dit de foncer. O.K., je fonce.

Queue de poisson, demi-tour en plein milieu d'un croisement, crissement de pneus. Le plus court chemin, c'est la ligne droite : je fonce donc à contresens. Le client hurle de joie. Les pourboires se mettent à pleuvoir. Quel idiot, ce client. Je saute d'un pont et atterrit miraculeusement indemne 10 m en contrebas, en plein milieu du trafic. Je provoque un accident monstre. Le client est tout excité et m'encourage à déconner toujours plus. En fait, tant que je ne me crashe pas, il est heureux. Je le dépose à la gare avec une confortable avance, mais pendant ce temps le chrono continue à tourner à toute vitesse. C'est un contre-la-montre ultra-serré. Chaque client rapporte un petit crédit de temps. Et quand le temps est épuisé… Game Over. Bon, c'était bien marrant. Ça m'a donné envie de me faire un GTA3.

monsieur pomme de terre





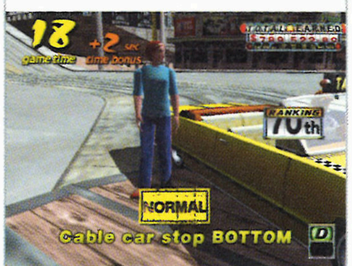


Une route ? Là où nous allons, on n'a pas besoin de route…





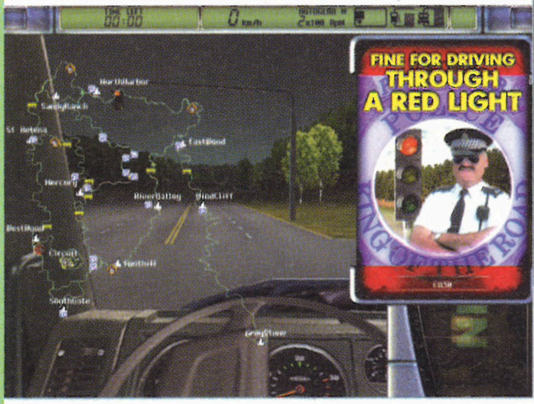
Salut ma poule ! Monte, c'est cool ! La musique te gêne pas ? C'est pas trop fort ? C'est la Compagnie Créole ! Tu connais ? Tu aimes le zouk ? Tu veux que je t'emmène danser ? Non ? Gare du Nord ? Bon. Gare du Nord alors.





La carte en surimpression donne une idée de la taille du réseau routier modélisé dans King of the Road.





Une infraction au code de la route et on se fera coincer par les flics... à moins de tenter de les semer.





Hop, j'ai chargé à Rungis, j'ai 3 heures pour aller livrer à 400 bornes d'ici.

GENRE
Simulateur de gros bahut

ÉDITEUR
JoWood

DÉVELOPPEUR
1C Company & SoftLab -Nsk

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

KING OF THE ROAD

Vous connaissez l'histoire de Léon qui va à Lyon avec son gros camion ? Et qui rencontre René, le p'tit pédé, qui va au bal masqué ? Hmm ? Bon, désolé, Joy est une revue sérieuse, alors je vous la raconterai une autre fois. Eh oui les gars, de la discipline, on n'est pas là pour rigoler. Hmmpfff... Reste que King of the Road, le petit dernier de JoWood Productions, est un jeu destiné à nos amis les routiers qui sont sympas. Dans ce soft, l'éditeur autrichien nous propose de prendre les commandes de gros bahuts, style 38 tonnes. Ah ça, vous en rêviez, avouez-le. King of the Road est une grande allégorie vidéoludique à la gloire des camions. Une vingtaine de modèles récents seront du voyage, nous promet-on.
Et on pourra même, au cours de la partie, avoir accès à des véhicules cachés, dont des 4x4 et une BMW M5. Eh oui, le routier est un caisseux qui s'ignore.
King of the Road comportera un mode Arcade. Mais il est probable que le mode Simulateur sera le plus intéressant. Effectivement, les développeurs ont modélisé quelque 150 km de routes où on ira batifoler gaiement.
Comme pour de vrai, on passera chercher une remorque qu'on devra ensuite acheminer à bon port avant de repartir avec un autre chargement. L'aspect conduite tiendra donc le premier rôle. Le trafic sera modélisé, ainsi que les feux de signalisation. Il nous faudra donc évoluer au milieu de la circulation en respectant le code de la route. Des radars seront même disposés ici et là, et on se fera serrer par la police si on joue un peu trop les gros bras. Ce qui est un peu le triste destin du camionneur de base, puisqu'on dispose d'un temps très limité pour effectuer nos missions. Au chapitre simulation, on trouvera le 911 (pour appeler un dépanneur en cas d'accident), des stations-service, des cycles jour/nuit ou des conditions météo variables. Comme de bien entendu, on pourra booster les performances de notre engin en achetant une flopée d'améliorations. Et pour prolonger le plaisir au Café des Routiers, King of the Road comportera aussi des modes multijoueurs aux noms éloquents : Manic Truck Ball et autres super-fast Truck Race.
Nous avons vu tourner une version jouable de la chose. Et même si ce n'est qu'une preview, on peut s'interroger sur la qualité du moteur 3D. Le malheureux a bien du mal à afficher avec fluidité les quelques véhicules et le décor, même en réduisant au maximum les options graphiques.
Le rendez-vous est donc pris pour le test pour voir si JoWood parviendra à mettre un tigre dans son moteur.

iansolo

KOTR comportera une vingtaine de bahuts qu'on pourra customiser allègrement.



PANZER ELITE SPECIAL EDITION

GENRE
Simulateur de tank

ÉDITEUR
JoWood

DÉVELOPPEUR
Wings

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

C'est marrant parce qu'un tank, c'est monstrueux, énorme, techno, effrayant, ça bouge de tous les côtés, bref, c'est beau comme un champignon atomique. Mais alors, les jeux de tank... qu'est-ce qu'ils sont laids. On avait déjà écopé de Steel Beasts, excellente simulation, mais graphiquement c'était de la bouillie de pixels en 640x480. Voici que, comme pour confirmer la tendance automne/hiver 2002, Panzer Elite Special Edition nous arrive. Le Panzer Elite original était sorti en 1999 et à l'époque, les fans s'étaient roulés par terre de jubilation. Ils s'étaient même fait engueuler par leur maman parce qu'ils portaient leur pantalon tout neuf. Leur joie était pourtant justifiée : Panzer Elite les transportait dans ces féeriques batailles de blindés qui opposèrent Américains et Allemands tout au long de la Seconde Guerre mondiale. Ils y incarnaient le leader d'un Platoon de 3 à 5 chars. L'interface était assez novatrice pour l'époque ; une console bien foutue affichée à l'écran permettait d'épargner pas mal de raccourcis clavier. La présence de fantassins, d'un appui d'artillerie et la possibilité de jouer en réseau égayaient aussi le gameplay (tout de même sacrément pointu) de ce jeu.

Les fans devraient à nouveau se rouler dans la boue en poussant de joyeux gloussements car voici, trois ans après, la sortie de cette édition spéciale. Le moteur graphique n'a pas été retouché. En revanche, cette nouvelle version intégrera tous les patches sortis jusqu'à aujourd'hui, ainsi qu'une toute nouvelle campagne. C'est avec délectation que nous pourrons donc graver les empreintes de nos chenilles sur les sols de Grande-Bretagne, d'Italie et de Russie. Ont également été ajoutés des combats de nuit, des combats en condition hivernale, une centaine de nouveaux véhicules, ainsi qu'un éditeur d'objets. Joie donc, euphorie et ploutch ploutch dans la boue.

monsieur pomme de terre

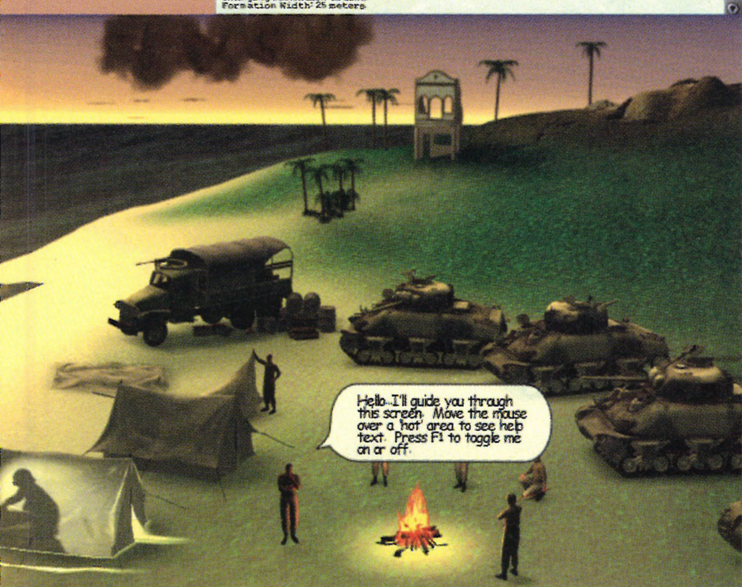




Les fantassins de votre camp ne pourront pas être dirigés ; ils seront commandés par l'I.A. du jeu.











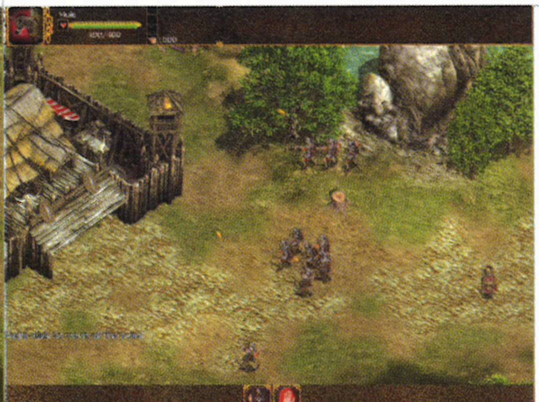


La finesse de la simulation sera telle qu'elle prendra en compte des paramètres comme la vitesse de rotation des obus pour déterminer la précision des tirs.


USB2
SPDIF
4CHANNELRAID
FIREWIRE1394A
DDRDIMMS
SOFTMENUIII
ATA133
M A X
ABITENGINEERED
LAN
6CHANNELAUDIO
MEDIAXP
MAX
Carte-mère AT7 • IT7
www.abit-france.com
ABIT
Your Reliable Partner
Bienvenue dans le futur



Les druides pourront aussi bien soigner qu'invoquer des créatures. Si leurs pouvoirs sont puissants, ils se révèlent extrêmement fragiles.





Les bâtiments pourront être détruits ou capturés. Pour y parvenir, il faudra d'abord éliminer les troupes qui les habitent.



Les armées attachées au héros prendront plus d'expérience et seront beaucoup plus redoutables que le simple guerrier.

GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Wanadoo

DÉVELOPPEUR
Haemimont Games Bulgarie

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

CELTIC KINGS

Au premier contact, Celtic Kings semble être un RTS plutôt classique, mâtiné d'un soupçon de roleplay. En pleine Guerre des Gaules, alors que les cendres des villages dévastés par les Romains sont encore chaudes, un jeune héros naît. Ce héros, ce personnage puissant, ce protagoniste des temps anciens, eh bien, c'est vous. Vous devrez servir les dieux et surtout aider Vercingétorix dans la campagne proposée. Pour cela, de nombreux hommes seront à votre disposition. Enfin, plutôt des hommes et des femmes, car les Gaulois de ce jeu ne feront pas de différence. Le sexe féminin claquera les ennemis avec autant d'entrain que le sexe masculin.



Et si les archers et les cavaliers fréquenteront les amazones, ce ne sera que pour bouter les Romains hors de Gaule. La population s'accroîtra à la demande et sans la moindre copulation. Tout un programme... Vous ne verrez pas en direct les amours de vos Gaulois, mais vous aurez une contrepartie. Trop bien, trop bien... Outre l'augmentation de votre force de travail, ils élèveront vos revenus ainsi que votre production. J'adore... ça a l'air cool. La partie aventure vous offrira une succession de scénarios qui permettra à votre héros de se transformer en super héros. Un gros super héros bien de chez nous, avec une baguette de pain sous le bras et le béret de travers. Entre les artefacts qu'il récupérera et la découverte de lieux sacrés, il montera de niveau et obtiendra des pouvoirs de plus en plus étendus.
Sa présence dopera les troupes qui lui sont attachées et qui, grâce à lui, vaincront la puissante machine de guerre romaine.
Enfin, si vous arrivez à empêcher l'adversaire de capturer vos villages. L'impossibilité de construire des bâtiments vous obligera à mettre en sommeil votre côté Attila.
Le graphisme détaillé et le moteur semblent au point. Reste à voir si les missions sauront titiller votre intérêt.

Kika



bigben interactive

2.1

DOLBY DIGITAL SPEAKER SOUND SYSTEM

ENTREZ DANS UNE NOUVELLE DIMENSION !



L'ensemble 2.1 de Bigben Interactive permet d'optimiser les capacités audio de la console PlayStation® 2 ou de votre lecteur DVD et d'apprécier les évolutions sonores des jeux et des films DVD.

Ensemble son, composé de 2 enceintes et d'un caisson de basse .

Réglage du volume des 2 enceintes, et du caisson de basse,

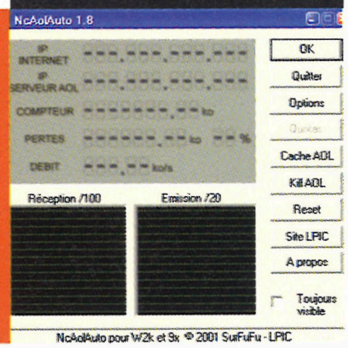
Performance du caisson de basse :
- *Puissance de sortie : 20 Watts RMS*
- *Type d' enceinte : 4 Woofer*
- *Réponse de fréquence : 40-300 Hz*
- *Rendement : 92 dB*

Performance des satellites :
- *Puissance de sortie : 8 Watts RMS*
- *Type d' enceinte : 2x3 full range*
- *Réponse de fréquence : 200 Hz 18 Khz*
- *Rendement : 85 dB*



Existe aussi en version 5.1 compatible tous supports audio, vidéo !

DOLBY DIGITAL | Sony PS2 PlayStation 2 | DVD COMPATIBLE | bigben interactive

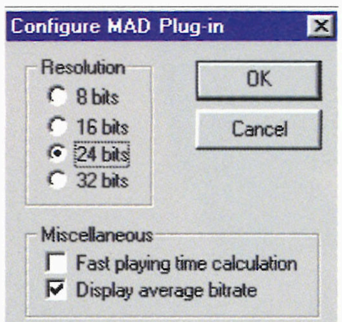


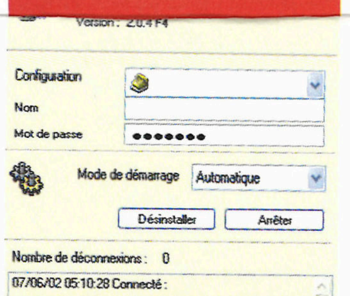
Utilitaires

L'ensemble des softs présentés dans la rubrique se trouve dans le CD2 de ce numéro.

Mmm… voilà ce que j'appelle un PC parfaitement configuré… Qu'est-ce que tu fous ?… encore sur ton PC ? … j'arrive ma chérie ! … retourne dormir… j'ai fini… Quelle heure il est ? Il est pas tard ! Il est pas tard !… Tsss… elle ne se rend pas compte de la chance qu'elle a. Elle ne réalise même pas [illegible] BMW 325… bon, 6 heures du mat quand même… au dodo. Demain, je formate et je réinstalle tout au propre.

monsieur pomme de terre





NCAolAuto

Site : ***www.lpic-fr.net***
Prix : ***Freeware***

Une pensée solidaire pour les plus déshérités d'entre nous : encore aujourd'hui, dans certaines régions de France, l'unique solution haut débit est AOL pour le câble. Oui, ça crève le cœur. Mais l'association humanitaire LPIC (Ligue de Protection des Internautes Câblés) présente un freeware pour leur venir en aide : NCAolAuto les connecte à AOL directement au démarrage, masque l'interface d'AOL et « kill » le client AOL quand ils éteignent leur machine… de quoi (presque) oublier son malheur.

MAD Plug-in pour WinAmp

Site : ***www.mars.org/home/rob/proj/mpeg/mad-plugin***
Prix : ***Freeware***

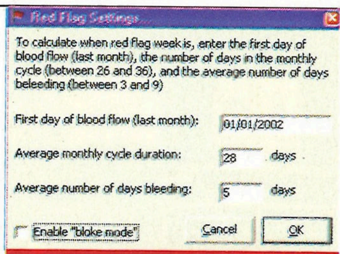
Difficile d'expliquer pourquoi j'ai toujours préféré WinAmp à Sonic. Difficile… jusqu'à ce que je découvre ce plug-in. Il fout carrément la honte au décodeur MP3 fourni par défaut par Nullsoft. La qualité du son est incomparable. Enfin si, c'est comparable d'ailleurs : il suffit d'essayer avec et d'essayer sans. Il y a des échantillons en WAV d'un même morceau décodé des deux manières sur leur site. Les créateurs en profitent pour y expliquer avec des mots très savants pourquoi et comment ça marche mieux, mais il suffit d'avoir des oreilles pour comprendre.

ADSL AutOconneCt

Site : ***www.adslautoconnect.net***
Prix : ***Freeware***

Toutes les joies sont perfectibles, même celle d'avoir l'ADSL. Il arrive par exemple que les transferts tombent à zéro. Il faut déjà s'en rendre compte, et puis réinitialiser la connexion… rien de plus lourdingue, (mis à part la phrase qui suit), le pire étant quand cela arrive alors qu'on est pas chez soi. ADSL Autoconnect permet de maintenir une connexion Internet ADSL fonctionnelle [illegible] Les heureux possesseurs d'un modem SpeedTouch Alcaltel Ethernet verront même leur modem rebooté par le soft. Fouillez dans ses options, il rend encore bien d'autres services, comme de poster régulièrement vos changements d'IP sur un FTP ou par mail si vous désirez accéder à votre PC à distance. Un soft indispensable, compatible avec toutes les versions de Windows.

RedFlag



Site : www.caelan.net/redflag.asp
Prix : Freeware

Coucou ma chérie… Tiens je t'ai apporté des Smarties. Ah bon, t'en mourais d'envie ? Eh ben tu vois, j'en ai pris en passant, comme ça, à tout hasard (trop puissant ce soft). Tiens, j'ai aussi pris une maxi-boîte de Doliprane, et une boîte de Tampix Ultra, je crois qu'on en avait presque plus… AH BON ? Ah ben oui alors, ça tombe carrément bien (putain voilà ce que j'appelle un utilitaire)… Ah là là… on est vraiment sur la même longueur d'ondes tous les deux… hein ma puce ?… Ah mais pourquoi tu pleures ?… Ah bon, c'est la joie… bon… Plus qu'un freeware, un poème en 40 Ko.

NeoTrace

Prix : Freeware/Shareware en version Pro

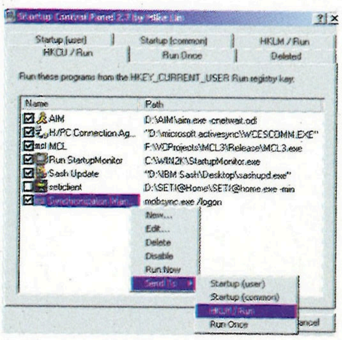
NeoTrace est le plus performant et le plus complet des outils pour faire un « WHOIS ». Le trajet que suit l'information entre votre PC et l'adresse pinguée est matérialisé sur une carte fichtrement précise ; un joujou idéal pour les paranos que nous sommes tous.
Le programme trace aussi bien les IP que les URL, pour lesquelles il fournit alors toutes les coordonnées de l'hébergeur du site. Un gadget rigolo qui peut même s'avérer très utile pour faire la chasse aux spammers. Difficile à trouver sur le Net car la boîte qui le développait a été rachetée par McAffee pour intégrer cet excellent soft à leurs applications, NeoTrace Express 3.25 se trouve dans le CD de ce numéro. Enregistrement obligatoire mais gratuit.



StartUp Control Panel

Site : www.mlin.net
Prix : Freeware

Comme son nom l'indique, Startup Control Panel permet de gérer très facilement tout ce qui démarre avec Windows. Super pratique, il suffit de cocher ou de décocher les programmes que l'on veut temporairement ou définitivement virer du dossier démarrage.



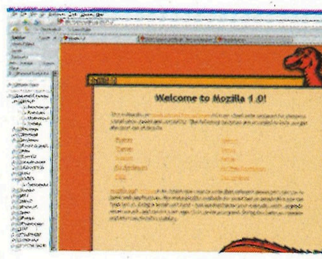
MultireS

Site : www.entechtaiwan.com
Prix : Freeware

Ce logiciel s'adresse à ceux qui utilisent une sortie TV, pour regarder les films de vacances de leur tata Martine qu'ils auront montés, puis encodés en DIVX sur leur disque dur de 100 Go de DIVX. Si vous en avez marre de passer par le panneau d'affichage pour changer la résolution et la fréquence de rafraîchissement de carte, voici multires. Il s'installe dans la barre de tâches ; les changements de résolution et de fréquence se font en un clic, et supporte le multi-monitoring.

Mozilla 1.0

Site : www.mozilla.org
Prix : Freeware

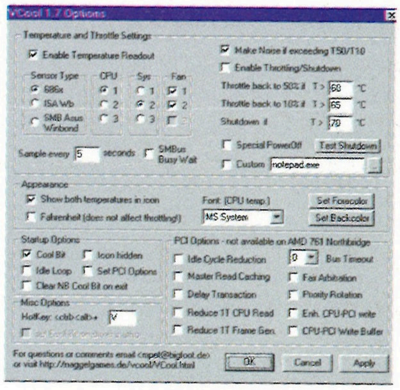


Après trois ans de travail en fermes coopératives et conformément aux normes Bio, voici la version « finale » de Mozilla, browser open source et freeware. Petit, rapide, modulaire, skinable… Mozilla est à la fois un browser web, un client mail, un chat IRC et un éditeur de pages web. Et pour le même prix, c'est-à-dire gratos, il intègre Download Manager ainsi qu'un filtre anti-pub. C'est configurable dans tous les sens, et, en cherchant bien dans les innombrables options, on peut même naviguer par onglet, comme avec NetCaptor et Crazy Browser. Mais contrairement à ceux-ci, Mozilla est totalement indépendant d'Internet Explorer.
Si vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur parmi tous les butineurs du marché, Mozilla est peut-être la bestiole qu'il vous faut… d'autant que le programme s'upgrade en langue française. Il suffit pour cela d'ouvrir le petit plug-in que vous trouverez dans le CD2 de ce numéro, dans le même répertoire que Mozilla.

VCool

Site : http://vcool.occludo.net/
Prix : Freeware

Si vous avez un processeur AMD Athlon ou Duron sous le capot de votre PC, et que vous en avez marre que ça fume quand vous l'overclockez… voici enfin votre solution. VCool met tout simplement votre processeur en pause dès que son attention n'est pas requise. Comme ça, il peut se relaxer un peu, boire un coup, discuter avec ses potes, ce qui a pour effet de faire baisser sa température. Attention, le programme peut interférer avec les logiciels de compression vidéo ou audio… À désactiver donc, quand vous encodez les films de vacances de tata Martine, ou ses merveilleuses chansons qu'elle compose à chaque Noël et interprète en s'accompagnant au tamtam.



Edito E3

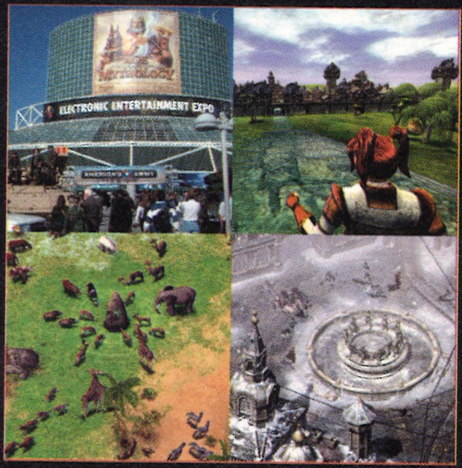
Dossier réalisé par Ackboo, Wanda, Casque Noir, Iansolo et Kika

Et c'est reparti : douze heures d'avion, trois jours de Salon, dix heures d'avion et des tonnes de glaçons. Ah, vous ne savez pas ce que c'est que d'avoir des cors aux pieds. Attention, pas des cors de tafiolles, non, de bonnes grosses pustules qui vous éclatent le panard, des cloques monstrueuses prêtes à péter comme des grenades au mortier, des trucs qui vous empêchent d'enfiler des sacs-poubelles de 110 litres aux pieds. Il faut savoir que tout est plus gros aux États-Unis : les voitures, les femmes, les hamburgers, les Salons et les cors aux pieds.

Enfin, je ne vais pas vous raconter ma vie, hein ? Cette année, la tendance est à la lumière. Compte tenu du manque d'originalité de la majorité des produits, il faut bien que les développeurs pondent un truc pour attirer notre attention. Cette année donc, c'est la lumière. Fini les effets d'ombres à deux euros, les reflets ratés et les artifices ringards qui nous ont dupés pendant toutes ces années. Les nouveaux moteurs 3D gèrent non seulement la physique mais aussi les éclairages comme jamais vous n'auriez pu l'imaginer. Dans Deus Ex 2, vous lancez une grenade dans une pièce, les pots de fleurs roulent sur leur socle, l'halogène bascule, modifiant en temps réel toutes les ombres de la pièce, les rideaux ondulent, les fauteuils pivotent et s'entrechoquent… on croit rêver.

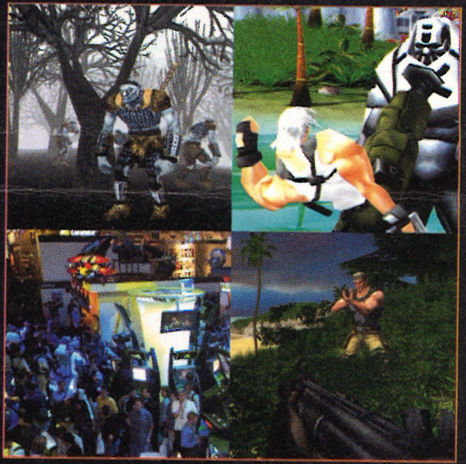
Dans Doom 3, l'énorme silhouette de la créature qui se dessine sur le mur n'est qu'un minable rat passant devant une lampe à l'éclairage rasant. Le véritable monstre, lui, jaillit en explosant la paroi et en tordant les tuyaux qui se trouvent devant lui. Du pur délire. Et lorsqu'il vous a chopé, il traîne votre carcasse sur le sol pour repeindre le carrelage du sang de vos entrailles. La lumière du plafond oscille et les ombres se mêlent et se démêlent comme dans un film calculé sous Maya ou 3DS Max. Évidemment, tout cela sort l'an prochain, évidemment il faudra une GeForce15 et évidemment je vais encore me taper des cors aux pieds. Sinon, rien à signaler si ce n'est l'explosion des jeux online et que la sortie simultanée de deux nouvelles consoles n'arrangent pas les affaires du PC. Pour tout vous avouer, je crains même que les mois à venir ne soient pas exemplaires en termes d'actualité.

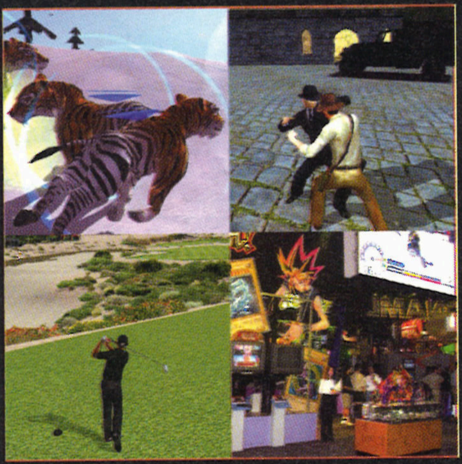
On peut tout de même se consoler en constatant que les versions PC des jeux X-Box sont vraiment plus belles sur nos machines. Mais ce n'est qu'un passage à vide, nous n'avons pas dit notre dernier mot, foi de pingouin !

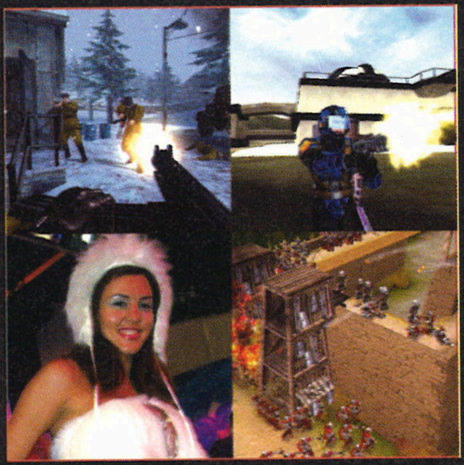




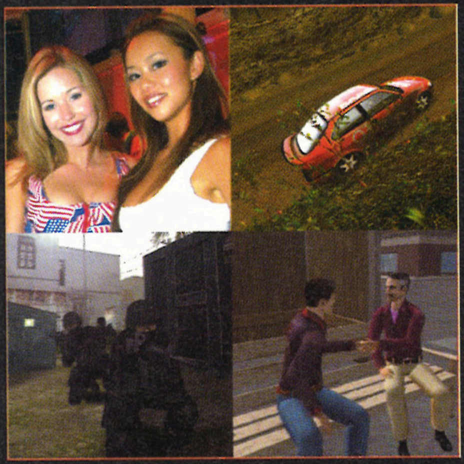








Sommaire E3









Genre
Shoot 3D
Éditeur
Activision
Développeur
ID Software États-Unis
Sortie prévue
2003

Doom III

Dix ans que ça dure. Dix ans qu'à chaque nouveau titre, les gars de ID Software mettent une gifle à la concurrence en repoussant les limites techniques de nos machines. Alors évidemment, Doom III était de loin la plus belle avancée technique présentée sur ce salon, mais je vais vous dire qu'on s'y attendait quand même un petit peu (à la grosse claque, notez)

Ça y est, enfin, on l'a vu. Activision a présenté la bête dans un bunker insonorisé au cœur de l'E3, et j'avoue que j'étais bien content d'avoir mon petit badge « Media » pour feindre la queue de deux heures qui s'est vite formée devant la salle de présentation. Contrairement à ce qui s'était passé lors du Macworld de l'année dernière, nous avons cette fois-ci eu droit à une véritable démonstration du jeu, et pas seulement vingt pauvres secondes de vidéo. ID Software a montré la cinématique d'intro puis les dix premières minutes de jeu, en vue à la première personne, avec trois armes implémentées et cinq ou six types d'ennemis différents. Alors on a beau s'être habitués aux exploits de John Carmack, lorsqu'il s'agit de bricoler un nouveau moteur 3D, il faut bien avouer qu'une fois de plus, ce que nous avons vu à l'écran possède une bonne année d'avance sur tous les autres titres présentés à l'E3.

Et la lumière fut

Pour la première fois dans un jeu vidéo, le moteur 3D de Doom III va permettre une gestion uniforme de la lumière associée à des textures en bump-mapping. Sans rentrer dans les détails techniques, cela veut dire grosso modo que tous les pixels à l'écran, quel que soit l'élément 3D auquel ils appartiennent, sont éclairés indépendamment les uns des autres et en temps réel. En d'autres termes, ça tue la gueule. Sur le papier, ce ne sont que des mots, comme celui-là, et celui-là encore… tiens, et là, encore un mot (je rajoute plein de mots, ça me fait plus de thunes. Le tout, c'est de ne pas se faire gauler. Et hop, encore un). Mais sur un écran, c'est surpuissant : les scènes prennent une toute autre dimension lorsqu'elles bénéficient de cette gestion archi-réaliste de la lumière. Les niveaux très sombres, très glauques que nous préparent les Level Designers de chez Id Software profiteront de cet avantage technique pour nous offrir des ambiances inédites, comme nous avons pu le constater lors de la présentation. On a vu par exemple des hordes de zombies obèses sortir progressivement de l'obscurité pour dévoiler leur face hideuse mais archi-détaillée grâce à l'utilisation à grande échelle du bump-mapping (pas mal cette phrase, elle va me rapporter un max). Nous avons aussi admiré toutes les zones d'ombre d'une pièce vaciller en temps réel suivant les mouvements d'un néon au plafond… Ce nouveau moteur donne indéniablement une nouvelle crédibilité aux décors 3D, et lorsqu'on regarde les autres jeux après avoir connu ça, on a l'impression de voir des dessins animés ripoux. Alors maintenant, il reste à estimer ce que va donner le jeu en lui-même, et là franchement, nous n'avons pas beaucoup d'éléments pour vous le dire. Ce que l'on a vu, c'est un gars qui avance avec un gros flingue et qui fait boum-boum sur les ennemis qu'il croise. La progression était parfois entrecoupée de scènes scriptées montrant par exemple un streum dévorant les entrailles d'un cadavre. Quoi qu'il en soit, même si Doom III ne devrait pas être un monument de subtilité et d'innovations en ce qui concerne son gameplay, cette présentation nous a au moins permis d'avoir un aperçu de ce qui tournera sur nos PC en 2004. Et ça donne déjà envie d'y être. Et plus vite que ça… allez grouille-toi Carmack (là, encore, vous pouvez observer la grande subtilité avec laquelle j'ai rajouter ces deux dernières phrases, sans compter celle que je suis en train d'écrire. HA ha ha, je suis riche… et vas-y que je vais te lister le code complet de Quake 3…)







Tim Willits et Todd Hollenshead

interview



Joystick : Wow, quel flip, cette démo ! C'est ce que vous aviez en tête, lorsque vous vous êtes lancés dans ce projet ?
Todd Hollenshead : Nous voulions terrifier les gens. La technologie créée par John est particulièrement adaptée à la mise en place d'ambiances effrayantes. Et avec ses démons et son univers particulier, la série des Doom était également toute indiquée pour ce jeu, comme vous avez pu le constater dans la démo. Nous voulions renouer avec l'intensité de la série.

Mais les précédents Doom misaient beaucoup plus sur la quantité que sur la mise en scène, non ?
Vous avez raison, dans les précédents Doom, il y avait des hordes de démons, alors que dans Doom 3, nous privilégions la mise en scène de la peur sur la rapidité de l'action. En d'autres termes, on laisse tomber le côté arcade pour développer le plus possible l'immersion. Et tout ça, c'est grâce au nouveau moteur de John, qui nous permet d'atteindre une qualité de rendu hallucinante. En voyant la scène d'intro, notamment, on peut presque croire à du pré-calculé, tant la qualité se rapproche de celle d'un film.

D'ailleurs ce moteur, qu'est-ce que c'est exactement ?
C'est un moteur complètement nouveau, qui a été presque entièrement refait par John. Sur le plan de la lumière, notamment, les effets de chaque source lumineuse ne sont plus pré-rendus au cas par cas, comme dans les précédents moteurs, mais ils sont gérés en temps réel et ils agissent dans le jeu comme dans la réalité : ils génèrent des ombres, des reflets, des rayons... De plus, avec le bump-mapping, les artistes ne se contentent plus de peindre les textures, comme avant, mais ils les modélisent. Et puis, il y a le nouveau système de gestion du son, qui gère le Dolby Digital à 6 canaux, ce qui n'a jamais été fait dans un jeu.

Et vous, Tim, quel est votre avis de concepteur sur ce moteur ?
Tim Willits : C'est une révolution, en ce qui me concerne. Le premier Doom était presque en 2D, en comparaison avec celui-ci, où tout est en vraie 3D. À l'époque, il fallait beaucoup tricher pour faire croire à de la 3D, alors que, depuis Quake, nous avons un vrai monde en trois dimensions. En plus, pour Doom 3, se sont rajoutés à ça un tout nouveau moteur de physique, un tout nouveau moteur graphique et un tout nouveau moteur de son.

Qu'est-ce que ça a changé, dans la façon dont vous avez conçu ce jeu ?
Tim Willits : Ça nous a permis de créer des mondes beaucoup plus immersifs, où le joueur va se trouver plongé au cœur d'un univers, grâce notamment à une histoire davantage travaillée, et de meilleurs effets. Le titre original offrait une histoire extrêmement linéaire, mais nous avons amélioré cet aspect. Nous l'avons rendue plus riche, plus excitante, plus prenante.

Pouvez-vous nous donner des exemples concrets ?
Tim Willits : Dans le Doom d'origine, tout ce qu'on a fait, c'est créer des niveaux, mettre des monstres à des endroits un peu stratégiques, et cacher des clés. Dans Doom 3, en revanche, les choses sont mises en place très progressivement : le joueur commence par arriver sur une base martienne, où il a l'occasion d'interagir avec des personnages non-joueurs, avant que les événements ne débutent. Puis, ce sont eux qui font avancer l'histoire. Comme quand les démons envahissent la base. Ensuite, le joueur doit aller dans certains endroits bien précis pour résoudre les problèmes liés à ces événements. Voilà comment nous avons enrichi le gameplay du Doom d'origine. Il ne faut plus foncer tout droit : il y a plein d'autres choses à faire.

On découvrira ces événements lors de scènes cinématiques, j'imagine...
Tim Willits : Oui, rendues en temps réel avec le moteur du jeu, comme ce que vous avez vu dans la démo.

Mais une chose m'intrigue : à quoi correspondent ces petits passages en vue à la troisième personne, qui interrompent de temps à autre l'action en vue subjective ?
Tim Willits : Il s'agit de petits événements scriptés qui se déclenchent automatiquement lorsque certaines conditions sont réunies, ou lorsque le joueur atteint certains endroits bien précis. Ils sont là uniquement pour enrichir ponctuellement

Après avoir vu la démo, je suis restée un peu étourdie par toute cette débauche de gore. Car au-delà des prouesses techniques, ce qui m'a frappée dans Doom 3, c'est la façon dont la peur a été mise en scène. Pour la première fois dans un jeu d'action en vue subjective, j'ai vraiment été mal à l'aise. Pas sur un plan intellectuel comme dans Soldier of Fortune, mais en vrai, dans mes tripes. Eh oui, j'ai vraiment flippé.

Propos recueillis par Wanda

l'histoire, pour montrer au joueur une chose bien précise. Aussitôt après, on rend la main au joueur sur son personnage.

Comment sont construits les niveaux ? Est-ce qu'on pourra s'y promener librement ?

Tim Willits : Les maps seront construites en fonction des besoins de l'histoire. Si vous avez besoin d'aller au centre de communications, par exemple, vous pourrez y aller. Si vous avez plutôt besoin d'aller du côté du centre de recyclage, vous saurez comment vous y rendre. Tout sera logique, tout fonctionnera parfaitement ensemble. Et vous, en tant que joueur, vous aurez à faire un certain nombre de choix, qui auront un impact immédiat sur la façon dont l'histoire se déroulera à court terme.

Par exemple ?

Tim Willits : Toutes sortes de choses. Vous pourrez sauver certaines âmes, ou les laisser partir... Le jeu n'est pas encore fait, alors il m'est difficile de vous donner des exemples précis. Disons que vous pourrez tout à fait vous contenter de suivre les indications que vous donne l'histoire, ou aller au-delà. Nos maps seront peuplées de tout un tas d'objets et de situations que vous pourrez exploiter de diverses manières. C'est ce qu'on attend d'un titre qui sort en ce moment.

Et qu'est-ce qu'on attend d'un Doom, à votre avis ?

Tim Willits : On attend un univers qui fait peur, mais qui nous donne aussi les moyens de venir à bout des menaces que l'on rencontre.

Donc avec ce titre, vous allez au-delà de ce à quoi vous nous avez habitués ?

Tim Willits : Oh oui ! On va beaucoup plus loin que Doom, indéniablement. Et que Quake, Quake 2 et Quake 3.

Pouvez-vous nous parler des différents ennemis que nous allons voir dans Doom 3 ?

Tim Willits : Nous avons repris certains monstres des premiers Doom, comme vous avez pu le voir sur la démo : les Imps, les Démons, les HellKnights... et plein d'autres encore, y compris des nouveaux, dont je ne peux pas encore vous parler. Tout ce que je peux vous dire, c'est que vous rencontrerez différents types de créatures : certaines seront de votre côté, d'autres seront neutres, et d'autres seront contre vous, évidemment. Enfin, pour les deux premiers types, ce sont des personnages plutôt que des créatures. Des marines, par exemple, et... En tout cas, vous avez déjà pu constater que les monstres d'origine sont beaucoup mieux faits qu'avant. Et ce ne sera pas tout : ils bougeront mieux, et ils auront de nouvelles attaques, plus redoutables. Les Imps que vous avez vus dans la démo, par exemple, peuvent maintenant envoyer des boules de feu, et leurs grands sauts rapides les rendent particulièrement dangereux. De plus, avec notre système d'animation hiérarchique (skeleton animation system), nous pouvons donner aux personnages du jeu une vraie personnalité, et même leur faire exprimer des émotions, si besoin est.

On ne sera donc pas dans un environnement 100 % hostile ?

Tim Willits : Vous verrez bien quand vous y jouerez...

Alors ce que nous avons vu était seulement une démo technologique ?

Todd Hollenshead : Non, absolument pas ! De toute évidence, le jeu mise en grande partie sur l'expérience visuelle, certes, mais tout est fait pour vous impliquer bien au-delà du visuel : on essaie de vous toucher à un autre niveau, plus émotionnel. Et pas seulement grâce à ce que vous voyez, mais aussi grâce à ce que vous entendez, et grâce aux moyens qui vous sont donnés d'interagir avec le monde. Toutes ces choses sont rendues possibles par la technologie, évidemment, mais elles servent un vrai gameplay. Des heures et des heures de gameplay, pour être plus précis, que nous avons essayé de condenser dans cette démo. Elle ne peut malheureusement pas parfaitement refléter la richesse de tout ce que nous voulons créer pour le jeu, mais c'est une bonne introduction, je trouve.



Jan Paul Van Waveren a créé le bot Omicron pour Quake 1, puis Gladiator pour Quake 2, ce qui lui a valu d'aider John Cash à programmer l'Intelligence Artificielle de Quake 3. Sans pousser le vice jusqu'à abandonner la Hollande, il a cependant lui aussi changé de cap sur Doom 3 : exception faite du système de navigation, il a abandonné l'I.A. pour s'attaquer à la physique. Eh oui, l'incroyable moteur de physique dont vous a parlé ackboo, c'est lui, tout seul, avec ses petites mimines. Ah mince, ackboo était trop occupé à rajouter des mots pour vous en parler. Donc sachez que la démo était également bluffante dans la façon dont la plupart des objets réagissaient aux coups, ainsi qu'aux impacts de projectiles. Évidemment, le gros avantage de développer un moteur de physique en interne, au lieu de faire appel à une solution middleware, consiste à éviter les redondances au niveau du code. Travaillant en étroite collaboration avec Carmack, Jan Paul a ainsi pu coder un système de détection des collisions d'une précision parfaite, et ce pour tous les objets, sans que cela surcharge trop les capacités de votre bécane de dans deux ans. Pour conclure, je dirais qu'il ne manque plus à cette fine équipe qu'un animateur facial digne de ce nom. En effet, dans la « cinématique » d'intro, j'ai trouvé les visages des personnages très décevants. Honnêtement, leurs animations n'étaient pas nulles en soi. Mais comparées au reste de la démo, elles étaient nettement à la traîne...

L'équipe de Doom 3

D'abord, il y a les propriétaires de la boîte : John Carmack, le génie de la programmation, Adrian Carmack (pas la même famille) et Kevin Cloud, ses deux acolytes graphistes. Puis, il y a ceux qui ont intégré la société un ou plusieurs projets plus tôt. Comme Todd Hollenshead ou Tim Willits, arrivé sur Quake 2. Et enfin, il y a les « petits nouveaux ». Comme Graeme Devine, qui n'est pas nouveau chez ID mais qui a changé de job à l'occasion de ce jeu : après avoir dirigé la conception de Quake 3, il est revenu à ses premières amours (le code) pour programmer l'impressionnant système Dolby Digital de Doom 3, qui donne vraiment l'impression d'être menacé de toutes parts – si vous avez le matos qui va bien. Bah, encore deux ans pour économiser, si vous vous mettez aux pâtes dès maintenant, ça devrait le faire. Ou comme Matt Costello, scénariste, qui n'est pas nouveau dans le jeu vidéo (il a écrit l'histoire de The 7th Guest et The 11th Hour) mais qui met pour la première fois son talent au service des maîtres du FPS. Comme aussi l'animateur de la dame dragon de Shrek, qui n'est donc pas franchement ce qu'on peut appeler un débutant, mais qui fait là ses débuts dans le jeu vidéo, et réussit à merveille à rendre les créatures de Doom 3 toutes moins humaines les unes que les autres. Ou enfin comme Jan Paul Van Waveren (sur la photo), que j'ai rencontré sur le stand Activision de l'E3.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
05 Embrun	04 92 43 88 73
06 Juans les Pins	04 93 61 30 72
07 Aubenas	04 75 93 50 82
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
14 Bayeux	02 31 51 00 99
15 St flour	04 71 60 13 91
15 Aurillac	04 71 43 56 56
22 Dinan	02 96 85 17 54
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Crest	
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Beziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Pres-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orleans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crepy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alencon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fleche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 64 22 48 63
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	04 90 74 31 83
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Sens	03 86 65 40 28
91 Palaiseau	01 69 31 53 93
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnieres	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80
98 Nouméa	00 687 26 43 34

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

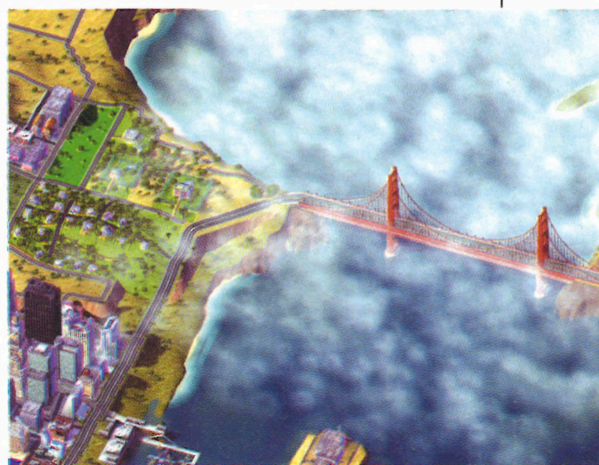
• Levallois • Colombes • Crest •



Genre
STRATÉGIE URBAINE
Éditeur
ÉLECTRONIC ARTS
Développeur
MAXIS ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
FIN 2002

LE GRAND RETOUR DU MESSIE, C'EST POUR BIENTÔT. LES ACCROS DE STRATÉGIE-GESTION URBAINE VONT, UNE FOIS ENCORE, DIRE ADIEU À LEUR VIE SOCIALE.

SimCity 4



Certains ont préféré le premier, d'autres le second, d'autres le troisième, certains comme moi les ont tous adorés et y ont englouti quelques milliers d'heures de leur belle jeunesse, mais en tout cas, je ne connais personne sur cette planète qui ne soit jamais tombé dans le piège d'un SimCity. Vous savez, quand il est cinq heures du matin, qu'on a un partiel de comptabilité analytique le lendemain à 9 h 00 tapantes et qu'on se dit : « Bon allez, je construis encore un aéroport, puis je finis mon autoroute et après, je vais me coucher. » SimCity 4 s'apprête donc à prendre la relève pour venir joyeusement pourrir nos vies, enfin du moins la mienne, ça c'est certain.

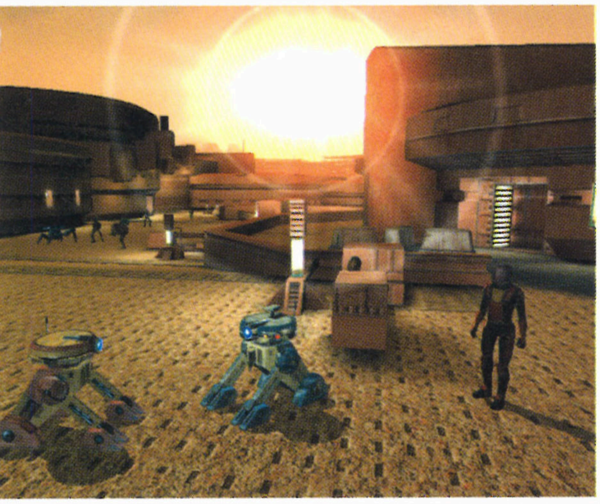
De la 3D, enfin

Comme prévu, ce nouveau SimCity va être entièrement en 3D. D'un point de vue esthétique évidemment, ça change beaucoup de choses, le jeu est nettement plus beau que SimCity 3000 et la possibilité de voir la ville sous tous les angles devrait lui donner un côté moins artificiel. Il y aura également une plus grande variété de buildings avec des milliers de textures différentes, et cela devrait rendre votre bourgade beaucoup plus réaliste. En zoomant, on pourra voir les véhicules foncer sur les boulevards et les passants vaquer à leurs occupations, il sera même possible de se focaliser sur l'un d'entre eux pour le voir vivre sa vie, aller au boulot, aller au supermarché, aller aux putes peut-être avec un bon cheat-code. En ce qui concerne les mécanismes de jeu, c'est plus





leurs actions. Les émeutes, les embouteillages, les crimes, les incendies, tout ça sera donc représenté avec beaucoup plus de détails qu'auparavant. Contrairement aux précédents épisodes où les interactions avec les voisins étaient sommaires, la ville qu'on dirigera sera cette fois-ci réellement intégrée à une région entière comprenant de nombreuses autres cités auxquelles on pourra piquer des habitants, avec lesquelles on se mettra en concurrence pour certains services (production d'énergie, recyclage de ordures...). Et je vous gardais le meilleur pour la fin : il sera possible d'importer ses Sims préférés pour les coller dans un quartier de la ville et voir comment ils s'y sentent. Je crois que les Duchemou, auxquels je viens d'offrir une baraque hors de prix dans The Sims, seront bien surpris de se retrouver dans une maison sans eau ni électricité, entre une déchetterie et une prison. Des heures de sadisme en perspective.



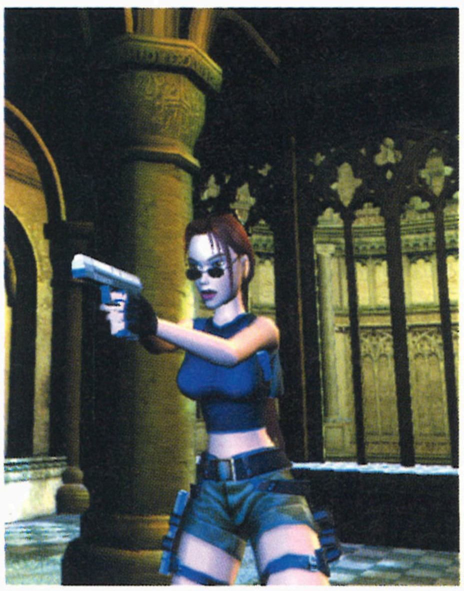

Genre
JEU DE RÔLE
Éditeur
LUCASARTS
Développeur
BIOWARE CANADA
Sortie prévue
DÉBUT 2003

Star Wars : Knights of the Old Republic

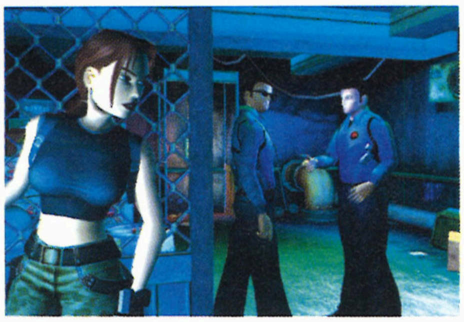
Knights of the Old Republic avait déjà été montré lors d'une présentation très sélecte l'année dernière sur ce même Salon, mais jamais nous n'avions eu l'occasion de voir longuement tourner le jeu avant cet E3. Alors première chose : c'est au moins aussi beau qu'on le pensait. La 3D n'a rien de révolutionnaire mais le design est vraiment réussi, tout à fait dans le style de Episode One, avec des belles couleurs bien claires. Les animations ont l'air convaincantes, les décors pullulent de NPC, bref, ce que nous avons vu est plutôt encourageant. Le jeu se déroulera 4 000 ans avant le début de la tétralogie cinématographique de Lucas et mettra en scène une guerre entre les bons Jedi et les méchants chevaliers Sith. Bioware oblige, ce jeu sera un RPG pur et dur, parsemé toutefois de quelques petites scènes d'action (shoot de vaisseaux à la tourelle, pilotage de swoop-bikes...). La progression se fera avec une équipée de trois personnages maximum, ceux-ci pouvant être de n'importe quelle espèce de l'univers Star Wars.




Genre
ACTION/AVENTURE
Éditeur
EIDOS
Développeur
CORE DESIGN
Sortie prévue
NOVEMBRE 2002



Tomb Raider : Angel of Darkness




Il me semblait que Eidos voulait arrêter la série et envoyer Lara Croft sur un autre jeu avec un style différent... Bon, j'ai dû comprendre de travers leur stratégie marketing, mais c'est normal, j'ai arrêté l'école à 13 ans pour travailler à la mine, alors je ne suis pas très malin. Quoi qu'il en soit, revoilà l'égérie de l'automobile espagnole en route pour de nouvelles aventures, dans un univers cette fois-ci beaucoup plus sombre qu'auparavant. Dans Angel of Darkness, Lara sera une fugitive poursuivie par la police. Accusée à tort du meurtre de son ancien mentor, Von Roy, elle devrait en prime lutter contre une organisation secrète qui cherche à réveiller les forces du Mal... Enfin du moins, c'est ce que j'ai gribouillé sur mon carnet de notes, mais je n'avais pas beaucoup dormi la nuit d'avant. Le jeu ressemble fortement au précédent Tomb Raider, avec une vue à la troisième personne permettant d'admirer une Lara toujours mieux animée. Les décors font un sacré bond en avant au niveau graphique et le gameplay devrait s'enrichir de nouvelles actions comme la possibilité de dialoguer avec les NPC. Il y aura même un système pour faire évoluer les compétences de Lara, par exemple « Saut », « Résistance » ou peut-être « Calcul Matriciel ». Enfin, les développeurs tiennent absolument à ce que vous sachiez que le personnage de Lara affichera désormais pas moins de 5 000 polygones (contre 500 auparavant) ce qui, nous l'espérons pour le succès commercial de ce titre, permettra sûrement de modéliser finement ses tétons.



PlanetSide

Genre
FPS MASSIVEMENT MULTIJOUEUR
Développeur
SONY ONLINE ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
Éditeur
SCEE
Sortie prévue
PRINTEMPS 2003

LE PREMIER SHOOT MASSIVEMENT MULTIJOUEUR DE VERANT CONTINUE SON PETIT SON PETIT BONHOMME DE CHEMIN VERS NOS DIQUES DURS. TANT MIEUX, PARCE QUE LES PREMIÈRES BONNES IMPRESSIONS SE CONFIRMENT DE SALON EN SALON...

Comme l'année dernière, nous avons profité de l'E3 pour prendre des nouvelles de PlanetSide, le premier projet de shoot massivement multijoueur. Il permettra à des milliers de joueurs, répartis entre trois empires ennemis, de s'affronter à l'extérieur de leur capitale. Hors de ces trois zones protégées, tous les coups seront permis : seul ou en équipe, à pied ou à bord d'un véhicule, armé jusqu'aux dents ou chargé de trousses de secours, vous essaierez de contribuer à la domination de votre empire, soit en vous attaquant à des forteresses ennemies, soit en défendant les vôtres. L'aspect jeu de rôle est faible, les concepteurs ne voulant pas que les compétences acquises prennent le pas sur les compétences naturelles des joueurs (réflexes et précision), qui sont la base des FPS. Cela dit, vos exploits seront quand même récompensés par des points qui vous permettront d'améliorer le reste. Exemples : la résistance des armes ou des véhicules, le champ de vision, les compétences médicales (allant jusqu'à ressusciter les morts, ce qui leur évitera de perdre leur équipement et de se retaper tout le chemin), etc., etc. De plus, cette allocation de points ne sera pas définitive : vous pourrez ainsi changer de rôle autant de fois que vous le voulez en cours de jeu.











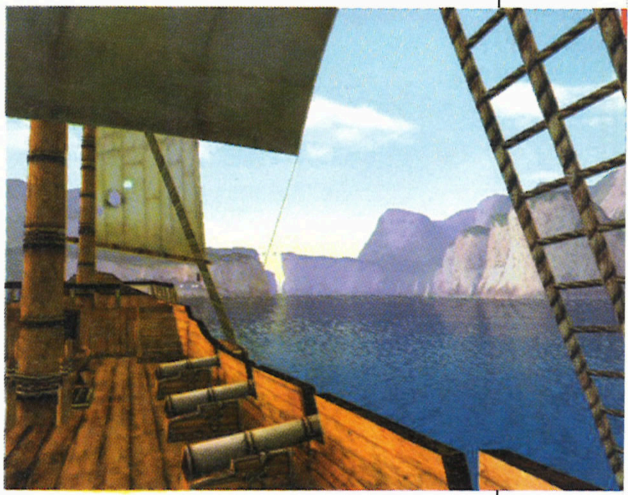
Ça progresse...

Autant la démo de l'an dernier était aride, autant celle de cette année nous a impressionnés : les maps immenses, les anims des persos qui montent dans les véhicules, les différents véhicules en action, les gigantesques sphères bleues de téléportation entre continents, la beauté des décors naturels embellie par les mouvements d'herbes qui ondulent au vent, les forêts aux arbres énormes... Bref, c'est beau. Les forteresses, plus ou moins grandes selon les cas, seront bardées de tourelles de défense placées et entretenues par l'empire qui la tient. Du coup, comme il ne sera possible de gagner du terrain qu'en détenant le centre de commande d'un maximum de forteresses (sans compter que chacune offrira un bonus spécifique à l'empire qui la tient), les actions collectives seront fortement encouragées, ne serait-ce que pour l'assaut initial. Ensuite, rien n'empêchera les actions commando. D'ailleurs, PlanetSide a été conçu pour offrir des rôles pour tous. Si l'action pure et dure vous lasse, vous pourrez aussi bien vous planquer aux commandes d'une tourelle de défense, piloter un engin de reconnaissance et informer en temps réel votre équipe sur l'avancée de l'ennemi, diriger l'attaque ou la défense de toute une forteresse, etc. Question matos, PlanetSide ne sera pas aussi gourmand que Doom III, mais la config mini est quand même PIII 1 GH et GeForce2. Et il vaudra mieux ne pas lésiner non plus sur la qualité de votre connexion. À part ça, il s'annonce quand même bien cool. Et la présence d'anciens de Tribes II sur le stand SOE rajoute encore au sentiment de confiance... et d'impatience que génère PlanetSide.

Sea Dogs 2

Genre
JEU DE PIRATES
Éditeur
BETHESDA
Développeur
AKELLA
Sortie prévue
FIN 2002

Sea Dogs 2, suite du célèbre jeu de pirates de Akella, nous emmènera une fois de plus dans les mers chaudes pour jouer à un mélange de jeu de rôle (exploration des îles, dialogues, recrutement de l'équipage), d'action (pour les combats lors des abordages), de gestion (lorsqu'il faut acheter de nouveaux bateaux, économiser pour se payer des canons, et des femmes… enfin, je crois) et de tactique navale (durant les rencontres en mer). Oui, ça fait beaucoup de parenthèses, mais c'est normal, Sea Dogs 2 devrait être assez riche. Le jeu semble bien réalisé, il proposera notamment un rendu de l'eau magnifique. Lorsqu'on mettra les voiles, on naviguera sur une mer plus vraie que nature avec une ondulation réaliste et des reflets en temps réel à tomber sur le cul. En toile de fond, on pourra admirer des îles superbement modélisées avec, pour certaines, des fortifications côtières. Et ce n'est pas tout, on pourra même mater ses petits mousses s'activer sur le pont (une grosse lacune du premier Sea Dogs) et les voiles se gonfleront à chaque rafale de vent ou se déchireront sous les boulets ennemis. Du grand art, espérons que les autres compartiments du jeu, notamment les combats à l'épée, seront de la même classe.



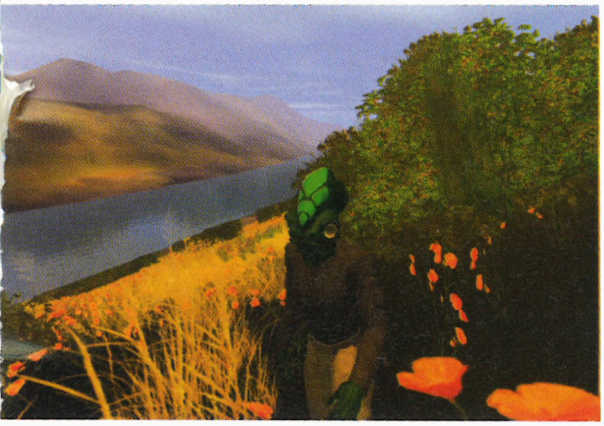


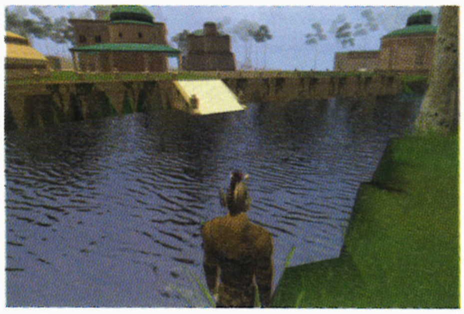




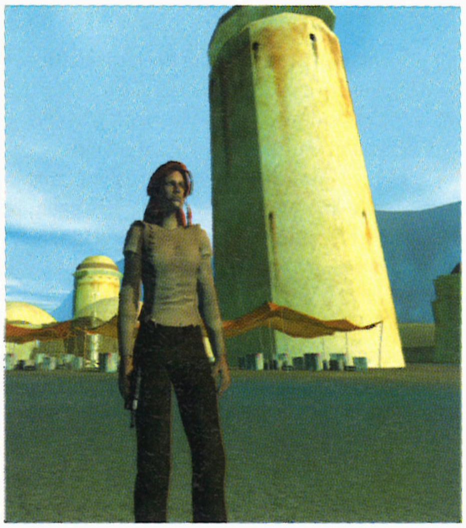
Star Wars GALAXIES

Genre
MMORPG
Éditeur
LUCASARTS
Développeur
LUCASARTS/ SONY ON-LINE ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
DÉCEMBRE 2002





Sur le Salon, LucasArts n'a évidemment pas manqué l'occasion de nous montrer une nouvelle fois le jeu de rôle massivement multijoueur le plus attendu du moment, Star Wars Galaxies. Je vais vous avouer une chose : nous avons été un tout petit peu déçus par ce que nous avons vu. Comparé aux présentations qui ont eu lieu l'année dernière, le jeu semble un chouïa moins beau. Attention, ça reste quand même bien scotchant, de quoi foutre la honte à Everquest ou Asheron's Call, mais les textures nous ont semblé moins détaillées, les reflets métalliques des droïdes moins convaincants… Je ne sais pas pourquoi, peut-être le fait de le voir enfin tourner sur de vrais moniteurs et pas sur un superbe écran plasma à 50 000 euros ou sur une toile de projection de 4 m de base… Enfin bon, quoi qu'il en soit, pas de soucis à se faire, SW Galaxies s'annonce toujours aussi prometteur. Nous avons pu assister à la très complexe phase de création du personnage qui permettra de se faire un avatar sur mesure. On pourra carrément modeler au millimètre près la forme du nez ou la taille du bide, de quoi être certain de ne pas ressembler à son voisin. LucasArts a aussi montré une scène de combat sur Tatooine entre une bonne demi-douzaine de joueurs, avec intervention de Storm-Troopers et de AT-Walker. Tout à l'air au point, le jeu semble prêt pour son bêta-test public qui devrait commencer le 15 juillet.









Command & Conquer : Generals

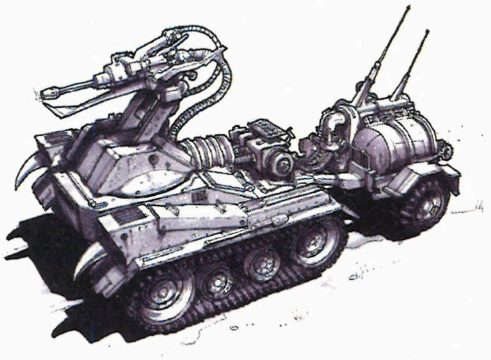
Rares sont les jeux qui nous ont réellement surpris lors de cet E3 2002, mais C&C : Generals a la chance de faire partie de cette courte liste. Westwood semble en effet décidé à renouveler dans les grandes largeurs le bon vieux concept des Command & Conquer avec un passage à la 3D qui s'annonce très réussi.

Question stratégie temps réel, ce Salon a commencé comme une traversée du désert. Il n'y avait guère que Microsoft qui présentait côte à côte le très prometteur Age of Mythology et Rise of The Nations. Comme si tous les éditeurs s'étaient résignés à ce que Warcraft III, qui ne devrait plus tarder à sortir, bouffe tout le marché pour les douze prochains mois... Et puis, alors qu'on y croyait plus, nous nous sommes retrouvés devant un écran géant pour assister chez Westwood à la première démonstration publique de leur nouveau Command & Conquer. Les C&C, nous nous en sommes tapés tellement ces dernières années que nous n'étions pas plus chauds que ça pour un nouvel épisode. Oh l'erreur. Oh la méchante erreur. Maintenant, je peux vous le dire, on est super-chaud, on est hot-hot-hot, on est un petit tas de braises fumantes, ils nous le sortent quand ils veulent ce nouveau C&C, on sautera dessus comme des hyènes. Parce que, ce que nous a montré Westwood nous a laissés béats d'admiration.

C&C 3D

La présentation avait pour but de nous montrer le déroulement d'une mission classique et l'utilisation des armes les plus spectaculaires. Après le traditionnel blabla nous expliquant le scénario du jeu (une histoire surréaliste dans laquelle les États-Unis s'allient à la Chine pour combattre une organisation terroriste planétaire), nous avons pu reluquer la première map, une sorte de ville proche-orientale bordée par une rivière. Première impression : c'est plus beau que n'importe quel RTS existant ou en préparation. Le graphisme garde le côté un peu cartoon des C&C, mais la 3D arrache, avec des mouvements de caméra super-fluides, des textures superbes et des animations impeccables. La mission débute alors qu'une limousine transportant un haut dignitaire





se fait bloquer dans une rue et explose lorsqu'une voiture-kamikaze lui fonce dessus. On peut voir les civils fuir de tous les côtés et les tanks arriver en renfort. S'ensuit alors une course-poursuite à travers toute la ville, c'est mignon comme tout, pas réaliste pour un sou, mais mignon quand même. Une fois les terroristes éliminés de la ville, la séquence de construction de bases commence. Il s'agit de préparer ses troupes à attaquer un camp qui se trouve de l'autre côté de la rivière. Les gens de Westwood nous montrent alors l'interface, la construction et l'upgrade de bâtiments, tout ça reste très classique.
Une fois qu'une petite armée a été mise sur pied, les soldats passent le pont et se prennent une grosse branlée face à une demi-douzaine de bunkers ennemis équipés de mitrailleuses lourdes. Le massacre est un vrai plaisir à regarder, ça fourmille d'animations, on voit les corps sauter en l'air à chaque explosion, c'est très divertissant. Le gars qui fait la démonstration envoie alors une escadrille de F-15 pour cramer tout ça à coups de napalm, une séquence magnifique qui finit de conquérir les derniers sceptiques de l'assistance.

Le coup du barrage

La mission se poursuit avec divers autres combats qui nous permettent de voir la quantité effarante de boulot réalisé par Westwood. Tout est animé dans les moindres détails, on peut admirer les arbres qui flambent suite à un bombardement, les petits bonhommes 3D qui crèvent de dizaines de manières différentes, les véhicules qui se disloquent lorsqu'ils ont été touchés par un obus... Puis, alors que les dernières unités ennemies résistent, la caméra zoome automatiquement sur une sorte de tank terroriste filant à travers la forêt jusqu'à un barrage se situant tout en haut de la carte. Il balance quelques coups, on voit le béton se fissurer, puis ça lâche et l'eau vient envahir tout ce qui se trouve en aval, engloutissant les bords de la rivière. Tout cela bien sûr se déroule en vraie 3D, avec des mouvements de flotte réalistes, des remous, les débris qui se font charrier, le pont qui se fait emporter par le courant...
Très impressionnant. La mission se termine en apothéose par une petite attaque nucléaire sur les dernières défenses adverses, un bonheur...
Au final, nous sommes donc ressortis complètement conquis par ce premier tête à tête avec le nouveau jeu de Westwood. Soyons francs, les nouveautés au niveau du style de jeu ne devraient pas être renversantes, ça devrait rester dans l'esprit C&C : on construira une base, on récoltera des ressources (pas encore trop de détails là-dessus), on ordonnera aux usines de cracher des dizaines d'unités, puis on enverra le tout en rangs serrés sur les lignes ennemies. Mais avec une réalisation pareille et le savoir-faire de cette équipe de développement en matière de stratégie temps réel, nul doute que Command & Conquer : Generals sera sûrement l'un des gros cartons de cette fin d'année.



Genre STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Éditeur ELECTRONIC ARTS
Développeur WESTWOOD ÉTATS-UNIS
Sortie prévue FIN 2002

Euh, pourquoi « Generals » au fait ?

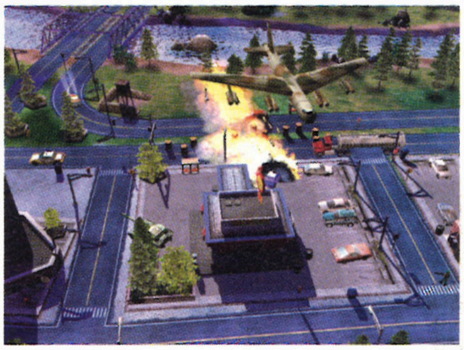
Au début de chaque mission, il faudra sélectionner un général qui influera sur la façon dont on pourra atteindre les objectifs. Par exemple, il sera possible de prendre un général spécialisé dans les tanks qui donnera accès à des unités lourdes très puissantes et boostera les capacités offensives des blindés. Autre exemple, on pourra choisir un général de la Police Secrète qui permettra de produire des espions et de détecter plus facilement les unités ennemies.

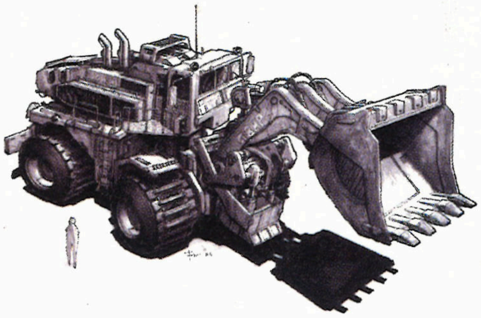


Les troupes en revue

Westwood n'a pas encore dressé la liste définitive des unités qui seront dans le jeu, mais quelques-unes ont déjà retenu notre attention.
Tout d'abord, pour la première fois dans un C&C, il pourra y avoir des combats aériens avec notamment l'Aurora, un chasseur américain top-secret. On sait aussi que les terroristes, jouables en réseau, pourront creuser des galeries de tunnel sur tout le niveau afin de se déplacer discrètement, et auront la possibilité de recruter des protestataires qu'ils enverront créer des émeutes et monter des barricades dans les villes. Du côté chinois, nous avons pu voir un camion lanceur de missiles nucléaires, un tank lance-flammes très efficace contre l'infanterie, et une unité « Hacker » pour mettre le boxon dans les rangs ennemis.









Praetorians

Genre
RTS 3D
Éditeur
EIDOS
Développeur
PYRO STUDIOS ESPAGNE
Sortie prévue
AUTOMNE 2002



Pyro Studios, ce ne sont pas seulement des dizaines de programmeurs espagnols en tee-shirt en train de suer devant leur PC pour sortir la prochaine mouture de Commandos. Non, ce sont aussi des dizaines de programmeurs espagnols en tee-shirt en train de suer devant leur PC pour sortir Praetorians, un jeu de stratégie ayant pour cadre l'Empire romain de Jules César. Nous y incarnerons un vaillant général qui, à la tête de sa petite armée, devra faire plier les troupes égyptiennes et gauloises en assiégeant leurs places fortes. Un peu comme Stronghold, mais en dix fois plus beau (allez, vingt fois plus beau. Allez, trente fois plus beau. C'est pas tout à fait vrai mais ça fait de la pige en plus, comme dans Doom III. Ha ha, trop fort), Praetorians sera un « jeu de siège » dans lequel les missions consisteront généralement à prendre d'assaut des positions ennemies fortifiées. Ce genre de gameplay donne habituellement de très bons jeux sur PC (les vétérans de plus de vingt-cinq ans doivent se souvenir de Siege du temps du 486), et il devrait en plus être honoré ici d'une réalisation de toute beauté. Les petits bonshommes qui s'activent au pied des murailles, les boulets enflammés qui s'écrasent sur les ennemis, les légionnaires qui se mettent en formation « Tortue », tout ça est franchement joli à regarder et donne vraiment envie d'empoigner la souris. (Vas-y mulot quand même... désolé).



Raven SHIELD

Genre
SHOOT RÉALISTE
Éditeur
UBI SOFT
Développeur
UBI SOFT QUÉBEC
Sortie
NC

Raven Shield, comme ça, ça ne vous dit sûrement rien, vous vous dites que ça doit être un jeu idiot avec des corbeaux et des boucliers, bon, pas de quoi s'attarder. Bah, détrompez-vous, en fait, Raven Shield n'est rien d'autre que le troisième épisode de la série des Rainbow Six. Ce n'est plus Red Storm qui développe cette franchise mais les studios canadiens (pardon, québécois) de Ubi Soft, ceux-là mêmes qui ont crée Black Thorn, le dernier add-on de Rogue Spear. Je ne sais même pas pourquoi je vous explique tout ça vu que l'on vous en a déjà parlé. La recette qu'ils préparent semble vraiment difficile à louper : ils vont prendre le bon vieux gameplay archi-réaliste de Rainbow Six, y rajouter de nouveaux contrôles (notamment pour se pencher et s'accroupir), une I.A. perfectionnée, puis passer le tout sous le dernier moteur 3D made in Epic, celui qui servira pour Unreal Warfare. Le jeu nous emmènera en Europe et en Amérique du Sud pour décimer divers groupes terroristes locaux. Enfin, la routine quoi. Ça s'annonce comme une digne suite de Rogue Spear, avec une réalisation graphique nettement plus réussie qu'auparavant (le côté « taillé à la serpe » des décors de Rogue Spear devrait disparaître) et assez de petites nouveautés pour que les fans de la série remettent la main au portefeuille.



Genre
SIMULATION DE GOLF
Éditeur
MICROSOFT
Développeur
MICROSOFT GAME STUDIOS
Sortie prévue
FIN 2002

Links 2003





Oh oh oh, me voilà encore à vous parler d'un Links. Cette série va-t-elle s'arrêter un jour ? Ou au moins, les développeurs vont-ils se décider à vraiment la faire évoluer ? Non parce que c'est toujours aussi joli, ça, pas de problèmes, c'est même carrément magnifique sur certains parcours, c'est toujours aussi bien réalisé avec une interface impeccable, mais c'est aussi toujours malheureusement de la pauvre 2D. Enfin plus à 100 % maintenant, puisque les golfeurs seront de vrais modèles 3D, et non plus des digitalisations vidéo comme dans les versions précédentes. À part ça, les nouveautés se compte sur les doigts de la main d'un lépreux en phase terminale : il y aura six nouvelles courses et encore une nouvelle méthode pour gérer les coups, le « Real Time Swing ». Que les vétérans se rassurent, les deux autres méthodes « Classic » et « Powerstroke » resteront disponibles. Notez que j'ai trouvé un bug, sûrement dû à la carte graphique : l'affichage était vraiment très vert… il faut que j'en parle à Microsoft.



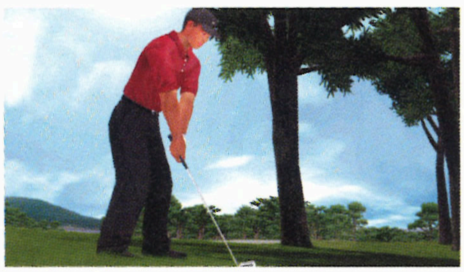
Genre
SIMULATION DE GOLF
Éditeur
EA SPORTS
Développeur
HEADGATE STUDIOS INC. ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
AUTOMNE 2002

Tiger Woods PGA Tour 2003



J'avoue que le précédent jeu de golf estampillé Tiger Woods n'est pas resté plus d'une demi-journée sur mon disque dur, mais pour cette édition 2003, j'ai la foi. I believe. Oui, I believe à mort dans ce nouveau jeu de golf signé EA Sports, et je me dis que peut-être, après une bonne dizaine d'années de domination sans partage, Links va enfin trouver un challenger sérieux. Le principal atout de PGA Tour, ce sont ses magnifiques fairways en vraie 3D. Y a pas à dire, c'est quand même sympa de se balader en caméra libre au dessus d'un parcours pour évaluer les obstacles et jauger les pentes. En plus de ça, c'est vraiment bien réalisé, avec une 3D aguichante et un champ de vision qui porte loin, là-bas, jusqu'au petit drapeau sur le green. Ça donne vraiment envie de prendre la souris pour frapper quelques balles. D'ailleurs, je ne me suis pas gêné pour le faire, et j'en ai profité pour essayer la nouvelle méthode de swing baptisée « Trueswing », qui consiste grosso modo à balancer la souris comme on manie un club. Je ne suis pas convaincu, ça doit demander un certain temps d'adaptation, et j'avoue que je me suis bien tapé la honte en balançant des drives merdeux dans le rough devant tout le monde. Enfin bon, avec un peu d'habitude, ça doit passer. Le jeu devrait sortir au même moment que Links 2003, le duel devrait être intéressant – du moins pour les 2 % de lecteurs qui sont comme moi des fans de golf sur PC.







Genre
SIMULATEUR DE VOL
Éditeur
MICROSOFT
Développeur
MICROSOFT
Sortie prévue
AUTOMNE 2002





Combat Flight Simulator 3

Comme chaque année, le stand Microsoft était parsemé de jeux d'excellente qualité, mais j'avoue que celui qui m'a le plus attiré cette fois-ci est Combat Flight Simulator 3.

Comme ses deux petits frères, le jeu nous placera dans les cockpits des meilleurs avions de chasse de la Seconde Guerre mondiale. Après une escale dans le Pacifique pour CFS2, on revient en Europe avec ce nouvel épisode qui retracera la guerre aérienne à partir de 1943. L'esprit de la simulation devrait rester le même, avec une difficulté pouvant s'adapter à tous les publics, des débutants qui veulent des contrôles faciles aux fans de simus qui exigent des modèles de vol pointus. Les développeurs ont cette fois-ci ajouté un nouveau mode de jeu qui permettra de suivre la carrière d'un pilote pendant toute la guerre et de faire évoluer ses statistiques à chaque mission, comme par exemple sa précision au tir ou sa résistance aux forces G. Attention, j'ai dit forces G, pas point G.







Orienté rase-mottes

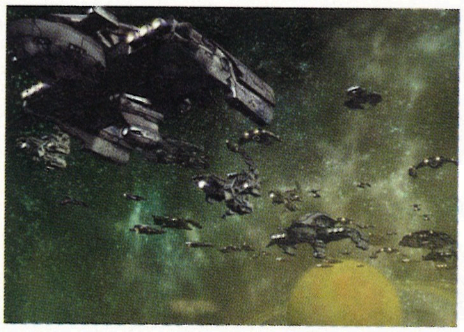
Visuellement, Combat Flight Sim 3 était l'une des plus belles choses qu'on pouvait voir tourner sur cet E3. Au niveau du rendu du terrain tout d'abord, il va bénéficier d'une version améliorée de l'excellent moteur de Flight Sim 2002, avec notamment un Auto-Gen évolué. L'Auto-Gen est cette fonctionnalité qui permet au moteur de créer automatiquement des objets 3D sur les textures pour donner des indications visuelles d'altitude au joueur. Cela devrait s'avérer très important sur CFS3 car beaucoup de missions seront des bombardements tactiques en rase-mottes. Le jeu va donc générer automatiquement des champs, des haies d'arbres, des petites maisons, ça a l'air très réussi même si le PC de démonstration semblait quand même un peu à la peine pour afficher tout ça (« Ouais, ça rame, mais on a encore quelques mois pour optimiser », m'a dit le gars de Microsoft...). Dans le ciel aussi ça s'annonce très joli, avec notamment les plus beaux cumulo-nimbus que j'ai eu l'occasion de voir sur un écran de PC. Si si, encore mieux que ceux de Flight Sim 2002, c'est possible.
On a presque l'impression que c'est une photo digitalisée, en fait non, les nuages sont bien de magnifiques objets 3D, c'est joli comme tout. En ce qui concerne les avions, ils sont bien sûr magnifiquement reproduits avec toujours plus de polygones et de textures détaillées. Bref, voilà un titre qui ne devrait pas avoir trop de mal à s'imposer comme la référence de sa catégorie lors de sa sortie.

Haegemonia





Genre
STRATÉGIE SPATIALE
Éditeur
CRYO INTERACTIVE
Développeur
DIGITAL REALITY HONGRIE
Sortie prévue
MI-2002



Aaaah, Haegemonia... On a beau avoir vu des tonnes de vidéos, des tonnes de screenshots, on a beau l'avoir déjà vu tourner sur des bécanes de course, bah on ne se lasse pas de la beauté de ce jeu. Vraiment, c'est l'un des titres les plus réussis visuellement qu'on a pu voir sur ce Salon. Le moteur graphique n'a rien de fantastique, mais tout est dans le design, dans la beauté de ces nébuleuses, dans la majesté de ces vaisseaux mère qui se croisent près d'une gigantesque planète, dans la poésie de ce magnifique fond étoilé où les nuages de gaz stellaires s'entremêlent... Purée de ma mère, comment je suis trop grave un poète. C'est un peu le même trip que Homeworld quoi, c'est beau comme une photo de Hubble. D'ailleurs, pour le gameplay aussi, ce sera le même trip que Homeworld : de la bonne stratégie temps réel avec plein de petits vaisseaux qui s'envoient des lasers colorés à la gueule. Les Hongrois de Digital Reality, qui ont déjà fait leurs preuves sur Imperium Galactica 1 & 2, affirment que leur interface sera plus intuitive que celle du jeu de Relic et qu'il sera plus facile de diriger les unités lors des combats. Allez hop, on colle une étiquette « Gros Potentiel » sur ce titre, et on attend patiemment que ça sorte.

E3

The Thing

Genre
ACTION/HORREUR
Éditeur
UNIVERSAL INTERACTIVE
Développeur
COMPUTER ARTWORKS ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
TROISIÈME TRIMESTRE 2002







Contrairement à la console où les titres de ce genre pullulent, les PC n'ont pas beaucoup de jeux de « Survival Horror ». C'est comme ça qu'on appelle le gameplay à la Resident Evil, vous savez, avec des angles de caméra angoissants et des litres de ketchup pour les effets spéciaux. The Thing va tenter de combler ce vide en nous proposant un jeu basé sur le film éponyme de John Carpenter sorti en 1982. Le scénario nous placera à la tête d'une équipe de militaires chargée de savoir ce qui s'est passé dans la base polaire après les évènements du film. La présence de l'alien devrait apporter une touche assez originale au jeu : la gestion de la confiance. Tous les NPC, y compris vos coéquipiers, seront paranoïaques au dernier degré et flipperont de se retrouver en face d'un bonhomme infecté par l'alien. Il y aura donc tout un système de gestion de la confiance qui déterminera la façon dont les humains coopéreront entre eux. Au niveau de la réalisation, ce que nous avons pu voir sur ce Salon laisse présager d'un jeu dans la bonne moyenne, avec une 3D tout à fait honorable et surtout une gestion des lumières qui devrait permettre de créer quelques ambiances bien flippantes.



SCOREGAMES MULTIMEDIA
Nouveautés - Actualités
Boutique en ligne - Tests...
www.scoregames.com
36-15 SCOREGAMES*
08 92 685 686*
Nous rachetons CASH* tous vos JEUX VIDEO
*Voir modalités en magasin
LISTE DES MAGASINS
Paris
ST LAZARE (9ème) 6 rue d'Amsterdam 01 53 320 320
JUSSIEU (5ème) 46 rue des Fossés Saint Bernard 01 43 29 59 59
ST MICHEL (6ème) 56 boulevard St Michel 01 43 25 85 55
VAUGIRARD (15ème) 365 rue de Vaugirard 01 53 688 688
VICTOR HUGO (16ème) 137 avenue Victor Hugo 01 44 05 00 55
Région Parisienne
(77) CHELLES C. Ccial Chelles 2 - N34 01 64 26 70 10
(78) ORGEVAL C. Ccial Art de Vivre Niv.1 01 39 08 11 60
(78) PLAISIR C. Ccial PLAISIR SABLON 01 30 55 24 28
(78) VERSAILLES 16 rue de la Paroisse 01 39 50 51 51
(78) VELIZY 37, avenue de l'Europe 01 30 700 500
(91) CORBEIL-VILLABE C. Commercial VILLABE A6 01 60 86 28 28
(92) ANTONY 25 av. de la Division Leclerc - N20 01 46 665 666
(92) BOULOGNE 60 av. du Général Leclerc - N10 01 41 31 08 08
(92) LA DEFENSE C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 01 47 73 00 13
(93) AULNAY SOUS BOIS C. Ccial Parinor - Niv. 1 Tél : 01 48 67 39 39
(93) MONTREUIL C. Ccial La Grande Porte 01 48 97 05 54
(93) PANTIN 63 avenue Jean Lolive - N. 3 01 48 441 321
(93) ST DENIS C. Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 01 42 43 01 01
(93) DRANCY C. Ccial DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 01 43 11 37 36
(94) CHENNEVIERES C. Ccial PINCE-VENT N. 4 01 45 939 939
(94) CRETEIL VILLAGE 5 rue du Général Leclerc 01 49 81 93 93
(94) CRETEIL SOLEIL C. Ccial Creteil Soleil Niv. 1 01 49 56 06 06
(94) KREMLIN BÎCETRE 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 01 43 901 901
(94) FONTENAY SOUS BOIS C. Ccial Val de Fontenay 01 48 76 6000
(95) CERGY C. Ccial Cergy 3 Fontaines 01 34 24 98 98
(95) L'ISLE ADAM C. Ccial Grand Val 01 34 69 17 96
(95) SANNOIS C. Ccial Carrefour 01 30 25 04 03
(95) ST BRICE C. Ccial Carrefour Ouverture Juin 2002
Province
(13) MARSEILLE C. Ccial Grand Littoral 04 91 09 80 20
(14) HEROUVILLE ST CLAIR C. Ccial St-Clair 02 31 951 952
(26) VALENCE C. Ccial Valence 2 Ouverture Juin 2002
(31) TOULOUSE 14 rue Temponières 05 61 216 216
(35) RENNES 20, rue du Marechal Joffre 02 99 78 25 25
(51) REIMS 44, rue de Talleyrand 03 26 91 04 04
(59) LILLE 52 Rue Esquermoise 03 20 519 559
(59) DOUAI - FLERS C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 03 27 98 05 05
(60) COMPIEGNE 37, 39 cours Guynemer 03 44 20 52 52
(69) LYON 5, rue Victor Hugo 04 72 409 405
(69) ST GENIS LAVAL C. Ccial ST Genis 2 Ouverture Juin 2002
(72) LE MANS 44, 48 av. du Général De Gaule 02 43 23 4004
(73) ALBERTVILLE C.Ccial Géant Casino - Z.A. du Chiriac 04 79 31 20 30
(80) AMIENS Console 19 rue des Jacobins 03 22 97 88 88
(80) AMIENS PC 1, rue Lamarck 03 22 80 06 06
(84) AVIGNON C.Ccial CAP SUD - Route de Marseille 04 90 87 00 77
(86) POITIERS 12 rue Gaston Hulin 05 49 50 58 58
(87) LIMOGES C.Ccial ST Marcial - Avenue Garibaldi Ouverture Juin 2002
Salle de jeu en réseau
Ouvert le dimanche
PC CD-ROM
Warcraft 3
Icewind Dale 2
Mafia
Prisoner of War
Sudden Strike 2
Sum of all Fears
Morrowind
IGI 2 Covert Strike
OCCASION
Operation Flashpoint 27,99€
Colin mc Rae Rally 2 14,99€
FIFA 2002 34,99€
L'Entraineur 2000/2001 11,99€
Original War 11,99€
Harry Potter 37,99€
The Fallen 14,99€
Summoner 11,99€
FILMS DVD
Le Seigneur des Anneaux
Mission Cleopatre
Harry Potter
Scary Movie 2
DVD OCCASION
Le Baiser Mortel du Dragon 19,99€
60's Chrono 19,99€
Taxi 2 19,99€
Le Pacte des Loups 19,99€
9 Nouveaux Magasins !
Avignon (84), Montreuil (93), Creteil Soleil (94), L'Isle Adam (95), Plaisir (78), St Brice (95), St Genis Laval (69), Limoges (87), Valence (26)...
Du 26 juin au 6 août
GRANDE BRADERIE
Venez profiter des packs, des prix spéciaux & des offres exclusives sur les jeux, consoles, CD-Rom accessoires & films DVD...
Exemples :
69,99€ 54,99€ Occasion
39,99€ 34,99€ Occasion
Dreamcast
Nintendo 64
JEUX EN RÉSEAU
Jeux Video 30 minutes de jeu offertes sur remise de ce coupon* Multimedia
*Offre non cumulable - valable du 01/07 au 31/08/02 - Code opé : 29331
Commande supérieure à 50€ frais de port GRATUITS
Vente par correspondance
Les prix affichés sont valables uniquement en VPC. Dans la limite des stocks disponibles
Vous pouvez commander
Par téléphone 01 46 735 720
Par fax 01 46 735 721
Par Minitel 36-15 SCOREGAMES*
Par Internet SCOREGAMES.COM
RCS Nanterre B 385 215 603 - Visuels non contractuels - Prix sous reserve d'erreur typographique.
Joystick Juillet-Aout 2002

Fondée par Cédric et Alexis Le Dressay, deux gros fans de STR, la jeune société française Eugen Systems a d'abord essayé de faire le jeu de ses rêves : Times of Conflict. Ce titre ne vous dit rien ? Quand on connaît les moyens mis en œuvre par Ensemble Studios pour Age of Mythology, par Westwood pour C&C : Generals ou par Blizzard pour Warcraft 3 (au hasard), ça n'a rien d'étonnant. Le club de ceux qui ont les moyens de réaliser un STR digne de ce nom est aussi fermé que son prix d'entrée est monstrueux. C'est une leçon que les coyotes d'Eugen semblent avoir bien comprise : boutés sans ménagement hors de la cour des grands, ils ne se sont pas découragés pour autant, et ont décidé de s'attaquer à celle des moyens. Gladiators est donc un projet de moindre envergure que Times of Conflict, mais vu la réalisation aux petits oignons qu'ils sont en train de lui offrir, il devrait se rattraper en laissant dans nos mémoires un excellent souvenir, lui. En tout cas, il est bien parti pour.
Alors comment fait-on pour restreindre ses ambitions, quand on rêve du STR ultime ? On fait des choix, tout simplement. En l'occurrence, les frangins Le Dressay étaient d'accord sur un point : ils en avaient marre de passer plus de la moitié de leur temps de jeu à construire leur base et à produire





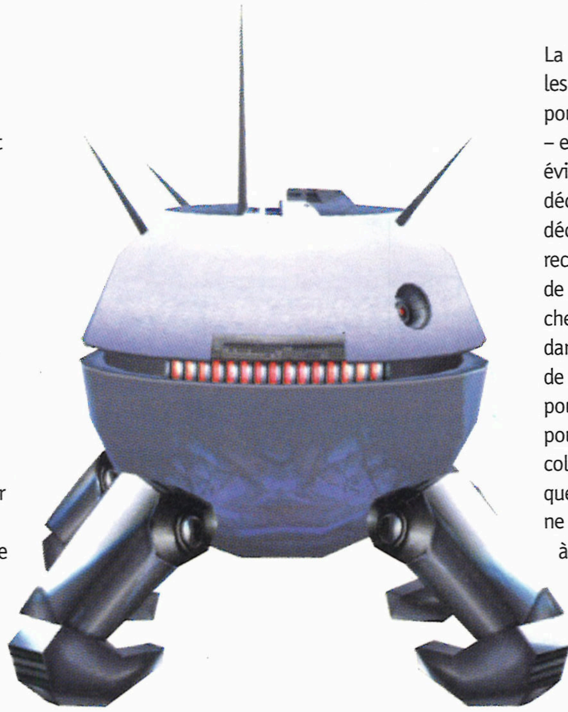
Gladiators

ILS SONT FRANÇAIS, ILS SONT JEUNES ET ILS ONT LA PÊCHE. LES DÉVELOPPEURS, PAS LES GLADIATEURS. ILS NE VISENT PAS LE JEU DU SIÈCLE, MAIS LEUR TRUC EST BIEN HUILÉ, AVEC DE BONNES IDÉES, ET LE RÉSULTAT DONNE ENVIE. VOILÀ DONC UNE DES BONNES SURPRISES DE L'E3.

des unités. Ils voulaient se battre ! Alors ils ont donc décidé de faire un STR dédié à l'action. Exit les problèmes de base à construire et à défendre, de ressources à gérer et d'unités à attendre : les unités seraient là d'entrée de jeu, et en route pour les combats. L'idée n'est peut-être pas nouvelle, mais la réalisation l'est bien davantage. Une petite démo réalisée par le très enthousiaste Alexandre Mandryka, le concepteur principal (celui qui a mis les mains dans le cambouis pour transformer les idées en mécanismes de jeu et en tableaux Excel, quoi), et emballé c'est pesé, si le jeu avait été fini, j'en achetais direct trois exemplaires, et avec en prime le sentiment d'avoir fait une affaire. L'histoire est loufoque à souhait : une navette spatiale américaine disparaît mystérieusement alors qu'elle explore un champ d'astéroïdes, et ses occupants se retrouvent sur une planète totalement inconnue. Pour échapper à un sort cruel, ils acceptent de servir de champion à la Princesse Lydia, fille de feu l'empereur Alderan, dans la compétition qui s'est ouverte pour le trône. Chacun des deux autres prétendants au trône aligne également son champion. Il s'agit d'une bande de créatures démoniaques dirigées par un archimage pour le premier, et d'un général robot et ses cyber-gardes pour le second. Le héros de la Princesse Lydia, quant à lui, est le major Callahan, et il est à la tête de ses fidèles marines. Les affrontements auront lieu dans une gigantesque arène, et il vaudra mieux vous bouger les fesses afin d'offrir un spectacle de qualité aux milliers de spectateurs autochtones qui se seront déplacés pour l'occasion. Car si vous montrez un peu trop de poltronnerie ou de passivité à leur goût, ils n'hésiteront pas à envoyer la redoutable garde prétorienne contre vous, ce qui n'arrangera pas du tout vos affaires. En d'autres termes, Gladiators n'est pas fait pour les campeurs.
Tout tourne donc autour de votre gladiateur principal. Une icône permettra de vous recentrer immédiatement sur lui, et des indicateurs vous renseigneront sur son niveau de vie

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
EUGEN SYSTEMS FRANCE
Éditeur
ARXEL TRIBE
Sortie prévue
AUTOMNE 2002

et ses ressources : sorts et power up qui traîneront sur le terrain sous la forme de cartes joker, et que vous récupérerez au fur et à mesure que vous avancerez dans l'arène. Évidemment, comme il s'agit d'un spectacle, toutes ces jolies choses seront associées à de bons gros effets visuels qui vous en mettront plein les yeux. Cela dit, au-delà de la mise en scène grossière voulue par les circonstances, il s'agira d'un vrai jeu de tactique temps réel.
On y retrouve en effet les ingrédients classiques du genre : des raccourcis pour attaquer, se déplacer, se mettre en formation ou s'arrêter, un curseur contextuel qui permet de faire tout ça avec le clic droit si on veut, la possibilité de constituer des groupes, et une mini-map qui indique la position de tout ce que l'arène peut receler d'intéressant pour nous. Le seul truc un peu bizarre dans un STR, c'est votre score, dont le chiffre s'affichera en permanence au haut de votre écran, et qui reflètera l'opinion du public à votre égard. Une action d'éclat ? La foule se mettra à hurler sa joie, ce qui aura pour double effet de vous galvaniser et de faire grimper votre score.



La 3D permettant de gérer les lignes de vue réelles, les avantages tactiques liés à l'altitude, le fait de pouvoir se planquer derrière les éléments du terrain – et celui de les blaster allègrement – ce sera évidemment à vous d'évaluer chaque situation et de décider de votre stratégie. L'autre truc dont vous déciderez, c'est de la nature des renforts que vous recevrez. En effet, si votre petit groupe de début de mission vous sera imposé, vous trouverez sur votre chemin vers la victoire un certain nombre de zones dans lesquelles vous pourrez commander les unités de votre choix. Pas le nombre, mais la nature. Sinon, pour le reste, l'objectif est de s'amuser. Un seul clic pour soigner toutes vos unités, pas de dommages collatéraux, la possibilité de buter les animaux que vous croiserez en chemin (histoire que la foule ne s'impatiente pas trop)... Ce que nous avons vu à l'E3 bougeait bien et donnait envie d'essayer. Ah, j'allais oublier : on pourra aussi y jouer en réseau, dans des parties éclair de moins de 30 minutes, ou en mode Deathmatch, qui autorisera à rejoindre une partie déjà en cours.



Un autre moyen de faire grimper votre score (et de récupérer des bonus en plus) consistera à effectuer vos missions plus rapidement que le temps qui vous sera imparti. Eh oui, pour renforcer le côté action/arcade, les développeurs ont particulièrement soigné la conception des niveaux, de telle sorte que vous n'aurez jamais l'occasion de vous tourner les pouces trop longtemps. Le chemin du salut est donc non seulement bien balisé, mais il est aussi truffé de surprises diverses : ennemis planqués, fausses alertes, pièges plus ou moins grossiers, poches de résistance, contre-attaques, prises à revers, et j'en passe. Du coup, chacune des 21 missions du jeu (3 campagnes de 7 missions) possédera un temps de référence qui influera sur votre score. Cela dit, arcade n'est pas forcément synonyme de bourrin : en fonction de la topologie de l'environnement dans lequel elles se dérouleront (il s'agit d'une arène assez moderne, dans laquelle les organisateurs du tournoi installeront successivement des décors de plein de types différents : désert, polaire, volcanique, jungle, urbain, insulaire...), les missions pourront changer du tout au tout, allant de l'opération très axée tactique à l'affrontement de masse entre hordes d'unités assoiffées de sang (jusqu'à 200 en simultané sur le terrain).
Si le chemin sera balisé sans – à ce qu'il m'a semblé – nous laisser trop de choix quant à l'itinéraire, si les ennemis nous attendront sagement aux endroits décidés par les concepteurs, on aura quand même quelques décisions à prendre.





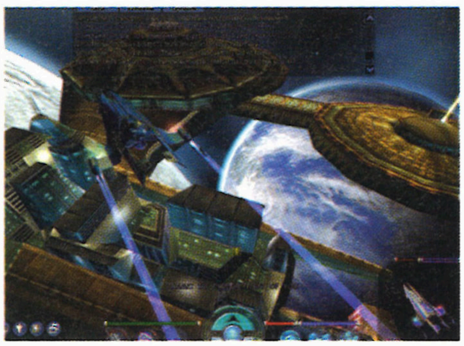
Genre
MMORPG SPATIAL
Développeur
WESTWOOD STUDIOS ÉTATS-UNIS
Éditeur
ELECTRONIC ARTS
Sortie prévue
ÉTÉ 2002

Earth & Beyond

ÇA SE CONFIRME, WESTWOOD SAIT FAIRE AUTRE CHOSE QUE DES COMMAND & CONQUER. DU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR POUR ÊTRE PLUS PRÉCIS.







Et hop, encore un MM (massivement multijoueur) qui se profile à l'horizon ! Ils ont beau nous user leur licence Command & Conquer jusqu'à la trame, n'empêche que les coyotes de Westwood en ont quand même dans le froc. Avec Earth and Beyond, ils s'attaquent à au moins deux nouveautés en même temps : le MM et le shoot spatial. Et les deux ensemble, c'est certainement pas de la tarte. Il suffit de voir depuis combien de temps les mecs de EVE Online sont en train de bosser sur leur projet. Il suffit aussi de voir combien de MM prévoient des possibilités de shoot en temps réel. À part PlanetSide et Neocron, je n'en connais aucun (dans EVE, la dernière fois que je l'ai vu, ça n'était pas du temps réel). Mais bon, Westwood n'est pas exactement ce qu'on peut appeler un studio débutant, et ce qu'ils nous ont montré à l'E3 était même sacrément impressionnant : Earth & Beyond, c'est une galaxie complète – et superbe ! – dans laquelle vous voyagerez aux commandes de votre fidèle vaisseau. Et j'en profite pour signaler que c'est à Doug Chiang, le directeur artistique de Star Wars Episode 1, qu'on doit le design conceptuel des vaisseaux de Earth & Beyond. En fonction de votre style de jeu (guerrier, commerçant ou explorateur), vous pourrez développer certaines compétences spécifiques, upgrader certaines caractéristiques de votre équipement, et personnaliser l'aspect extérieur de votre vaisseau, qui deviendra ainsi le symbole de votre individualité. Le jeu proposera un scénario « en perpétuelle évolution » (rien de tel qu'une bonne petite menace d'invasion alien, par exemple, pour réveiller et fédérer tout le monde), ainsi qu'une centaine de missions planifiées et un générateur de missions aléatoires. Ça, c'est pour les gens qui n'ont pas trop de temps à consacrer au jeu. Il leur suffit de demander une mission courte, genre une demi-heure pour la pause de midi. Et voilà, c'est pas plus compliqué que ça.

D'ailleurs, toujours pour favoriser la venue d'un maximum de joueurs, les développeurs ont prévu de ne pas lésiner sur le plaisir de jeu. Par exemple, on débutera avec un vaisseau fort correctement équipé, capable de faire exploser des trucs dès les premières minutes de jeu. Dans la même optique, la mort sera légère : à part le temps que vous perdrez à vous re-matérialiser hors de la zone dangereuse et à faire réparer les dégâts subis par votre vaisseau, vous repartirez dans un état identique à celui d'avant votre mort. Bref, tout est prévu pour qu'on s'éclate rapidement, quelle que soit la spécialité qu'on choisira. Mais la question est maintenant : qu'en sera-t-il sur la durée, de ce plaisir ? Est-ce que le jeu n'est pas trop simple ? Jusqu'à quel point les explorateurs auront des choses intéressantes et inédites à découvrir ? Jusqu'à quel point les commerçants vont-ils s'amuser à amasser de l'argent, s'ils n'ont pas les moyens de le dépenser ? Jusqu'à quel point les guerriers vont-ils prendre du plaisir à tuer leurs congénères, s'ils ne les connaissent même pas ? Heureusement, le jeu sort bientôt, on ne va donc pas attendre les réponses trop longtemps.





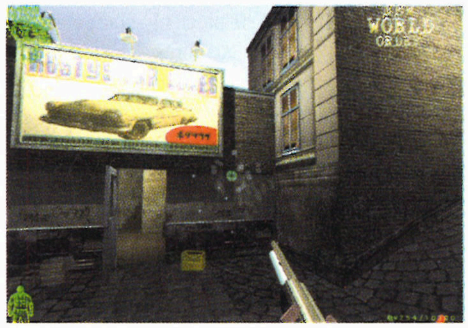


Genre
SHOOT RÉALISTE
Éditeur
PROJECT 3 INTERACTIVE
Développeur
TERMITE GAMES SUÈDE
Sortie prévue
MI-2002

New World ORDER

Ça fait maintenant pas mal de temps qu'on suit ce jeu, et il était enfin pour la première fois présenté sur ce Salon. Bien que les développeurs m'étrangleraient s'ils me voyaient écrire ça, on peut dire que New World Order est un clone de Counter-Strike, c'est-à-dire un jeu de shoot tactique, réaliste, orienté sur le jeu en multijoueur par équipe. Il y aura quelques petits ajouts côté gameplay, comme la gestion de la fatigue qui influera sur la précision des tirs et un système de grades permettant d'avoir accès aux meilleurs fusils en début de mission. Mais c'est surtout au niveau graphique que New World Order devrait se démarquer de la concurrence, car il est quand même rudement beau ce jeu. Enfin de ce que nous avons vu sur le Salon, c'est assez inégal, il y a des niveaux honnêtes sans plus, mais d'autres qui sont vraiment magnifiques. Les gars qui ont bossé sur les textures ont un certain talent pour rendre les murs ou les pavés plus réalistes que ceux de leurs concurrents. Le moteur 3D, nommé DVA-Engine, affiche, quant à lui, une liste de fonctionnalités impressionnante, avec plein de noms barbares se terminant en –ing qui, mis bout à bout, veulent généralement dire : « On va bien faire suer ta carte 3D ».





Genre
JEU D'INFILTRATION
Éditeur
SIERRA
Développeur
MONOLITH ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
OCTOBRE 2002





No One Lives FOREVER 2

Si vous vous souvenez bien, ce qui était vraiment cool dans No One Lives Forever, ce n'était pas tellement les parties de tir au pigeon qu'on se faisait sur les gardes de l'HARM. Non, ce qui était vraiment bien, c'était tous les passages en infiltration où l'on torchait la mission sans tirer un seul coup de feu, en filant dans le dos des sentinelles qui discutaient tranquillement entre elles. Les développeurs de Monolith l'ont bien compris, et pour ce NOLF2, ils ont décidé d'axer entièrement le gameplay autour de ce principe. Ainsi, ce jeu n'est plus présenté comme un First Person Shooter mais comme un First Person Spy Game. En clair : ce sera avant tout de l'infiltration, du crapahutage discret dans le dos des ennemis, plutôt que du gros shoot qui tache. L'inévitable Cate Archer sera bien évidemment de la partie, avec ses effroyables tenues seventies pour, cette fois-ci, sauver le monde d'un holocauste nucléaire ourdi par les vilains Soviétiques. Oui, ça se déroulera toujours dans les années 70... Côté technique, on nous annonce des décors trente fois plus détaillés que dans l'épisode précédent grâce à l'utilisation de la dernière mouture du Lith Tech Engine, nom de code Jupiter, qui pavanera en affichant parfois plus de 100 000 polygones à l'écran, sans compter les particules dans les anneaux (de Jupiter). Oui, je sais, elle est nulle.



E3





Genre
MMORPG
Éditeur
-
Développeur
MYTHIC
Sortie prévue (US)
NOVEMBRE 2002

Dark Age of Camelot : Shrouded Isles



APRÈS LE SUCCÈS DE DARK AGE OF CAMELOT, MYTHIC NE POUVAIT QUE DONNER CORPS AUX RUMEURS DE L'ADD-ON. CELUI-CI, NOMMÉ SHROUDED ISLES, DEVRAIT ENRICHIR ET ÉTENDRE LE MONDE ACTUEL QUE L'ON COMMENCE À TROP BIEN CONNAÎTRE.



L'add-on Shrouded Isles, nous proposera non seulement de nouvelles zones (uniquement accessibles à ceux qui le posséderont, l'ajout d'autres zones et donjons en libre accès avec chaque patch ne sera toutefois pas interrompu), mais le jeu profitera également d'un moteur graphique assurant des animations beaucoup plus pointues. De même, les développeurs ont tenu à pimenter les choses avec quelques nouvelles régions territoriales dangereuses et riches en poussées d'adrénaline. Dans la foulée, trois nouvelles espèces et classes verront le jour. N'espérez aucune précision là-dessus, le secret est gardé jusqu'au bêta-test qui devrait avoir lieu cet été aux États-Unis. Les seuls bruits qui filtrent nous parlent d'êtres issus de la face obscure du royaume, et qui procureront un roleplay beaucoup plus fun. Le nouveau moteur incorporera des effets d'eau plus réalistes, ainsi que des ajouts de lumières et d'effets lumineux aux donjons et aux différentes matières. À titre d'exemple, la glace réfléchira votre image. Les nouvelles classes intègreront des capacités et des sorts qui n'existent pas encore. En plus de l'add-on (toujours en libre accès), de nouveaux projets seront ajoutés, comme le serveur entièrement PvP, la création d'armes et d'armures magiques, et enfin la possibilité d'acheter sa maison (tremble, Catherine Mamet, tremble !...). En fait, l'add-on se concentrera surtout sur la nouvelle version du moteur et la présence des nouvelles classes. Beaucoup de promesses sont une nouvelle fois faites. Les Américains devraient les voir réalisées à la date annoncée, mais nous, pauvres Européens, ne nous illusionnons pas. Vu le temps d'adaptation des patches, il est pratiquement certain que Shrouded Isles arrivera avec du retard.







World of Warcraft

Le Salon était l'occasion pour Blizzard de nous montrer les derniers avancements de World of Warcraft, le MMORPG fort attendu qu'ils concoctent patiemment avec leurs petits doigts bleuis par le froid. Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est toujours aussi magnifique. Le parti pris d'un graphisme très dessin animé, avec des couleurs vives et des perspectives de traviole, à la Tex Avery, est bien parti pour convaincre à la fois les fans d'orques et les nouveaux venus dans le monde merveilleux du online persistant. Alors que le gameplay est encore en stade préparatoire, les gars du Grand Nord présentaient deux nouveaux environnements : les Mines des morts-vivants et un Monastère. Des décors mignons tout plein où iront gambader les futurs aventuriers du Net. Du coup, ils en ont aussi profité pour dévoiler quelques-unes des nombreuses classes de personnages de WoW : guerriers, mages et shamans. On voyait aussi pour la première fois la quatrième espèce jouable, qui nous toisait de toute sa grandeur : les nains. Mais ne sous-estimez pas les nains. Quand ces petites frappes teigneuses creusent le sol avec leurs pioches, ils trouvent souvent toutes sortes de trésor. C'est un peu pareil pour Blizzard. On sent que WoW possède un gros potentiel. Mais combien de temps leur faudra-t-il pour le terminer et le sortir ? Pour l'instant, il n'y a pas de date officielle annoncée pour l'éclosion de World of Warcraft. Mais on suit ça de près.

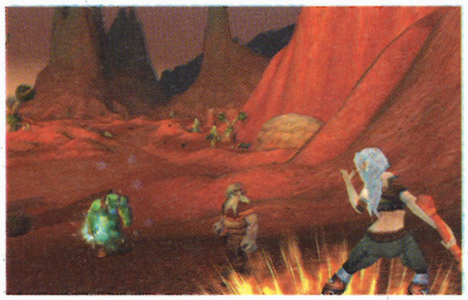


Éditeur
BLIZZARD ENTERTAINMENT
Développeur
BLIZZARD ENTERTAINMENT
Genre
JEU DE RÔLE MASSIVEMENT ONLINE AVEC DES ORQUES
Sortie prévue
N.C.



Éditeur
TAKE TWO
Développeur
FIREFLY STUDIOS
Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL/GESTION
Sortie prévue
SEPTEMBRE 2002

Stronghold Crusader





Château fort du succès de Stronghold, Firefly Studios se devait bien de nous peaufiner une suite à leur stratégie temps réel médiéval. Savant mélange de RTS et, dans une moindre mesure, de Settlers, Crusader vous transporte entre le XIe et XIIe siècle, à l'époque des croisades. En entrant dans la peau de Richard Cœur de Lion, (on dirait un fromage), ou du Sultan de la Syrie, Saladin (on dirait une herbe aromatisée), vous devrez mener à bien les quatre campagnes en construisant plein de châteaux de ouf guedins. Ce nouvel opus dispose d'un mode Skirmish qui permettra à 7 joueurs de s'affronter dans de bien belles batailles, et s'enrichit de 25 nouvelles unités, comme des grenadiers (on dirait un arbre fruitier), mais surtout de troupes arabes offrant de plus grandes capacités au combat afin de compenser la faiblesse de leur construction. La ruse contre la force brute, tel est le créneau (de château fort) de Crusader. Enfin, un éditeur de niveaux et de scénarios accompagnera l'ensemble.

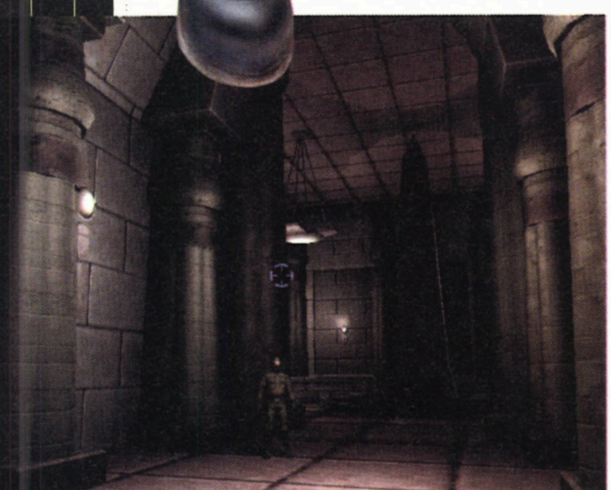


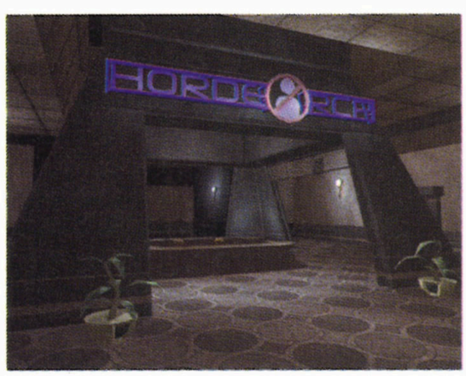
ÇA Y EST, ON A VU LA SUITE DE DEUS EX ! PAS FACILE D'ÉCRIRE DES CRIS DE JOIE, MAIS JE VOUS LAISSE IMAGINER. SURTOUT QUE LA TENDANCE SE CONFIRME : L'ÉQUIPE D'ION STORM POUSSE ENCORE PLUS LOIN TOUTES LES CHOSES QU'ON AVAIT AIMÉES DANS LE PREMIER OPUS. DX2 : INVISIBLE WAR RISQUE BIEN D'ÊTRE UNE VRAIE BOMBE.



DX2 Invisible War

Quinze ans après les événements du premier Deus Ex, le monde est en train de sortir de la dépression générée par les conspirations et les abus technologiques. En toile de fond, d'autres problèmes émergent : de nourriture, d'eau, d'écologie, de droits civils et d'éthique – notamment par rapport à l'utilisation des nanotechnologies. Bref, tout un tas de difficultés parfaitement plausibles, que ne renierait pas un auteur de science-fiction. Voilà ce qui est agréable avec des mecs de la trempe de Warren Spector (le directeur du studio) et de Harvey Smith (le chef de projet) : ils nous proposent un environnement suffisamment crédible pour que la sensation d'immersion soit bien plus profonde que dans la plupart des FPS actuels, oh combien plus bourrins : je vois débouler un gros monstre, j'ai peur, je tire. Les prémisses de l'histoire, amorcée dans Deus Ex (nous allons, une fois de plus, prendre part à une lutte entre factions rivales) s'étoffent largement dans DX2, et ce pour notre plus grand bonheur. Quand on y réfléchit deux secondes, c'est parfaitement logique, notez bien : avec un scénario plus riche, les développeurs sont à même de nous proposer davantage que dans Deus Ex – je veux parler des choix susceptibles de modifier le déroulement de l'histoire – et c'est évidemment plus facile de proposer plein de solutions crédibles si le contexte général est lui-même crédible. Blade Runner de Westwood mis à part, aucun jeu vidéo n'a encore creusé cette piste. Pourquoi ? Il suffit de regarder Blade Runner, justement : quatre ans de développement, une équipe énorme, un budget monstrueux, des dizaines d'heures de jeu produites, mais seulement une dizaine vue par chaque joueur lors de chaque partie. Conclusion : pas rentable.







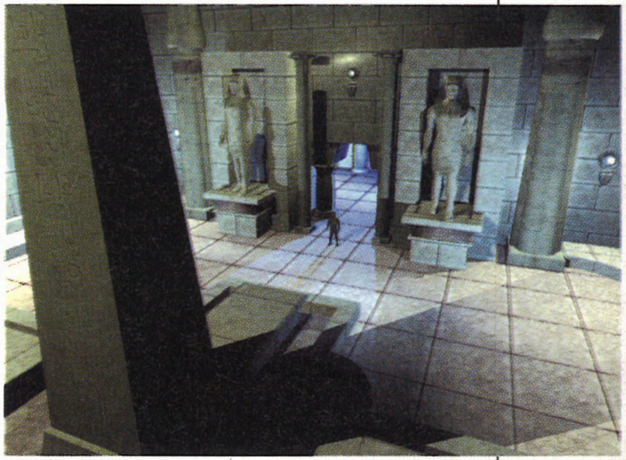


« level design systémique »

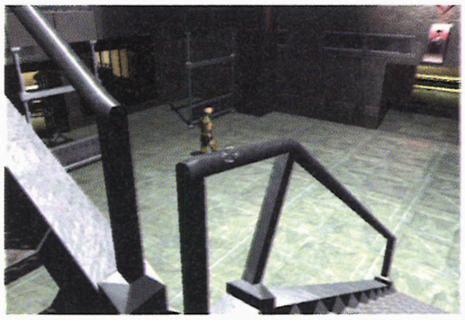
Non, les mecs d'Ion Storm ne cherchent pas à couler Eidos avec des ambitions irréalistes. S'ils s'attaquent à ce défi, c'est qu'ils ont trouvé une solution : le « level design systémique ». Kesako ? Si vous étiez venu à la GDC (voir reportage dans le Joystick précédent), vous le sauriez, puisqu'Harvey Smith

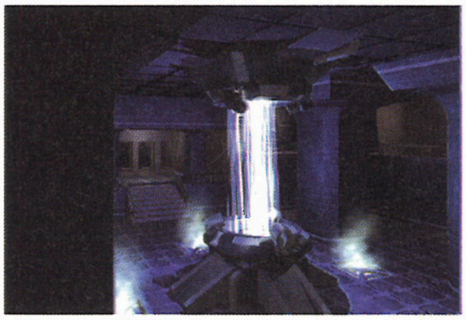
Genre
JEU DE RÔLE EN VUE SUBJECTIVE
Éditeur
EIDOS
Développeur
ION STORM ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
2003

a donné une conférence sur le sujet. Sans rentrer dans les détails, ça consiste à produire de la matière (code + modèles 3D + textures) pour une seule histoire et à l'utiliser pour en faire plein. Si vous voulez en savoir davantage, je vous signale qu'Harvey Smith redonne la même conférence à la GDC Europe, qui a lieu à Londres à la fin de l'été (voir www.gdceurope.com). Sinon, vous pouvez aussi imaginer la chose à partir d'un exemple simple mais parlant : le comportement physique des objets dans le jeu. DX2 est plus beau que Deus EX, c'est indéniable (et pour cause : il utilise quand même la dernière mouture du moteur d'Unreal), mais ce n'est pourtant pas sa beauté qui impressionne le plus, quand on assiste à la démo pour la première fois (surtout quand on a vu la démo de Doom III avant). Ce qui tue, c'est que tous les objets réagissent à nos actions comme dans la vraie vie : les objets qui tremblent sous le souffle d'une explosion, un halogène renversé qui va et vient sur le sol en diffusant sa lumière d'une manière incroyablement réaliste (la gestion des lumières en intérieur est également une réalisation maison, le moteur d'Unreal étant beaucoup plus complet pour les extérieurs que pour les intérieurs), des meubles qui se percutent les uns après les autres dans une réaction en chaîne plus vraie que nature... Vous voyez le genre.









Le level design systémique

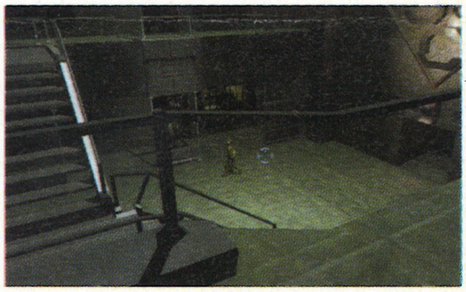
Si la physique dans Doom III est impressionnante, celle de DX2 l'est davantage (ndlr : c'est quand même beaucoup moins beau. Est-ce dû au code ?) Certes, Ion Storm a acheté la licence d'un moteur pro, et c'est l'un de leurs meilleurs éléments qui l'implémente dans le jeu. Mais ça n'explique pas tout. Une fois de plus, je crois que c'est la crédibilité globale de l'environnement qui fait prendre la sauce. En tout cas, pour conclure sur le sujet du level design systémique, l'idée intelligente de ce jeu, c'est qu'un pot de fleurs possède un certain nombre de propriétés qu'il suffit de définir à l'avance pour qu'il réagisse comme il faut, quelle que soit la situation dans laquelle on le met. Ça semble tout naturel, n'est-ce pas ? Pourtant, aucun des jeux auxquels vous jouez actuellement ne fait ça ; chaque situation y est traitée au cas par cas.



Et c'est valable aussi bien pour la physique que pour le reste, comme les sons, par exemple. Pour DX2, les programmeurs d'Ion Storm ont mis au point un moteur dédié qui gère la propagation des sons dans un monde en 3D, et les rend donc d'une manière extrêmement crédible. Et hop, un point de plus pour la crédibilité. Et pareil pour l'Intelligence Artificielle, que les développeurs nous promettent bien meilleure que dans Deus Ex, à la fois dans leur capacités à être de bons interlocuteurs (trois fois plus de dialogues que dans Deus Ex, avec en prime la possibilité de régler un certain nombre de situations rien qu'en discutant, si on veut) que dans leur attitude au combat, et notamment leur façon d'interpréter les signaux d'alerte : bruits, mouvements, etc. Et tout ça au bénéfice de quoi ? Ben du gameplay, pardi !

Les bio-mods

DX2 va une fois de plus nous permettre de développer notre personnage comme on veut au fil de l'histoire, nous offrant ainsi le choix de notre style de jeu. Exit JC Denton (du moins en « version jouable », car on passera quand même la première moitié du jeu à le chercher), et bienvenue à Alex D, le clone de JC, qui pourra d'ailleurs être choisi en version masculine ou féminine. Cool. Ensuite, la progression se fera grâce aux augmentations qu'on choisira d'activer, comme dans le premier épisode. Sauf que cette fois, le système est à la fois enrichi et simplifié : la disparition des points d'expérience à répartir entre les compétences sera remplacée par le nombre (trois fois plus que dans Deus Ex) et la richesse des augmentations possibles, maintenant appelées « bio-mods ». Vous trouverez les bio-mods dans des endroits cachés, ou vous les gagnerez après avoir accompli une mission, ou ils vous seront donnés en récompense par des PNJ que vous aurez aidés. L'objectif de cette fusion des systèmes est de simplifier le micro-management au maximum, de façon à nous couper le moins possible de l'expérience de jeu. Cela ne veut absolument pas dire que vous pourrez faire moins de trucs dans DX2 que dans Deus Ex, au contraire. Certains des bio-mods que vous choisirez de développer vous permettront même de faire des trucs hallucinants, comme par exemple de voir à travers les murs, de sauter à 15 m de haut, de vous remettre d'une blessure mortelle, ou encore d'échapper totalement aux radars.

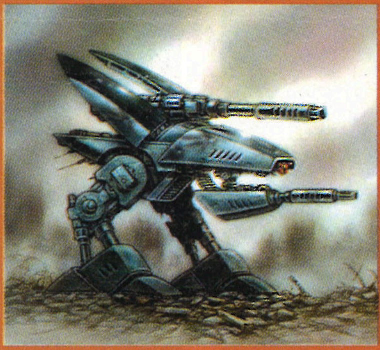




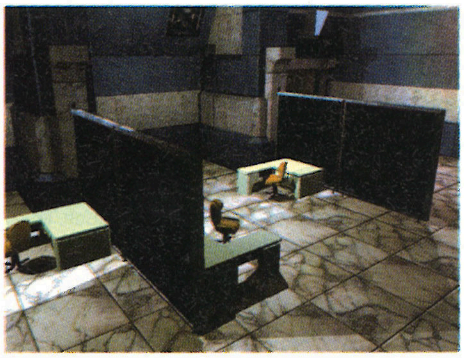
Harvey Smith, le chef de projet de DX2, et l'une des personnalités les plus intelligentes et intéressantes de cette industrie. J'ai essayé de l'interviewer afin d'obtenir davantage d'infos sur DX2, mais E3 n'est décidément pas l'endroit idéal pour avoir des discussions profondes, comme il fait bon en avoir avec les mecs d'Ion Storm. Je crois qu'une petite visite chez eux s'impose...











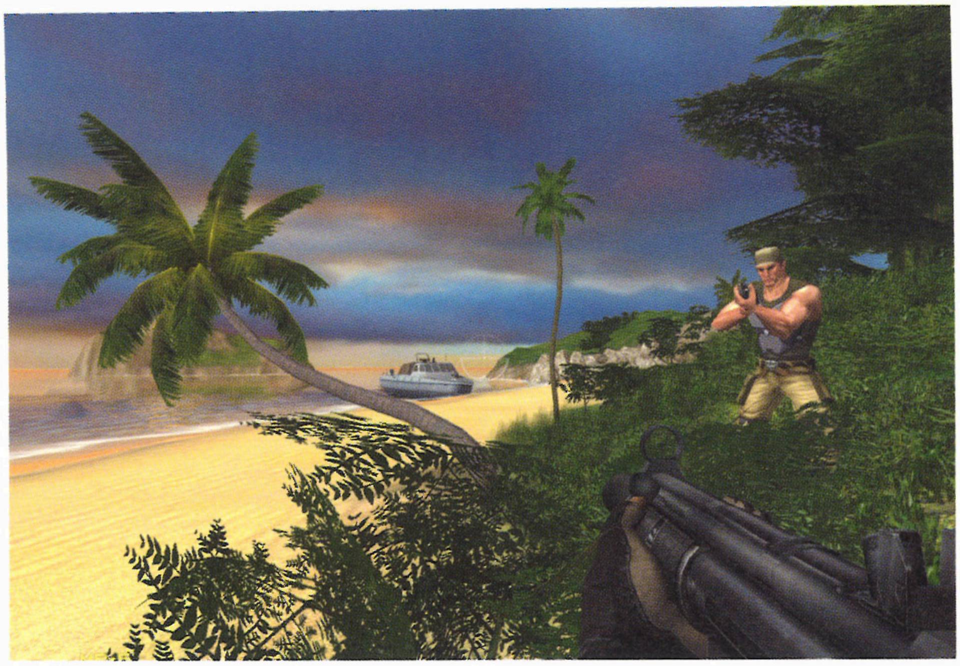
Encore plus de possibilités

Et comme si cela ne suffisait pas, les niveaux seront créés afin de nous offrir encore plus de possibilités que dans Deus Ex. En effet, les concepteurs ont estimé que trois solutions pour atteindre chaque objectif, c'était vraiment mesquin. Ouais, c'est aussi ce que je me disais. Pas vous ? Ils ont décidé de remonter la barre à 5 en moyenne. On devra donc retrouver à chaque fois le cocktail « furtif/gros gun/technologique » que nous connaissons bien, mais avec des variantes et des solutions hybrides en rab. Évidemment, tout cela implique un arsenal conséquent, ainsi qu'une panoplie de gadgets adéquats, dans les détails desquels la démo de l'E3 ne nous a pas fait rentrer mais qui devraient être à la hauteur, eux aussi, si on en juge par l'ambition globale de DX2 et le soin apporté à sa réalisation. On a cependant appris l'existence d'un marché noir dans le jeu, qui nous permettra de nous procurer un certain nombre de choses, y compris des bio-mods et upgrades de bio-mods. Sauf que ces derniers ne seront pas toujours d'une qualité irréprochable, et qu'il pourra y avoir certains inconvénients à les utiliser. Le bio-mod permettant de se soigner, par exemple, fonctionnera en « volant » l'énergie vitale des persos qui seront à proximité, ce qui offre certains inconvénients qu'il vous faudra assumer. Ah, un dernier détail : l'histoire devrait cette fois nous faire visiter Seattle, l'Antarctique, Le Caire et Londres. Allez, plus qu'un an à attendre. Argh, jamais j'y arriverai !



orange™
Lacanau Pro
AUGUST 8TH-18TH 2002
Europe 2
FEATURING THE
GOTCHA
WQS PRO 6 STAR EVENT
SUD OUEST
SURF Session
Sprite
mcm
www.mcm.net
orange™
Graphisme Ioshva / GOTCHA - Promotion LXIR 05 56 50 50 05 - Organisation COLP 06 76 85 83 06

Genre
SHOOT 3D
Éditeur
UBI SOFT
Développeur
CRYTEK STUDIOS ALLEMAGNE
Sortie prévue
NC





Far Cry

Lorsque vous échouez sur une île inconnue loin de toute civilisation, deux choix d'offrent à vous. Soit vous vous laissez pousser la barbe et vous faites ami-ami avec un ballon de volley-ball – dans ce cas vous êtes Tom Hanks, désolé. Soit vous sortez les flingues et vous trouez tout ce qui bouge, et là, vous êtes dans Far Cry, le prochain jeu de Crytek Studios.

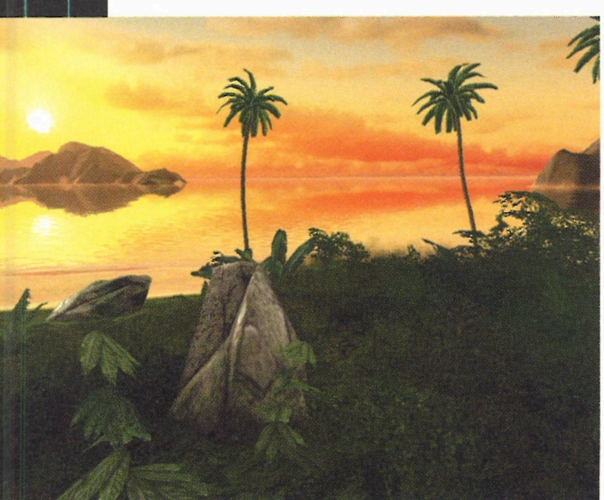
Je ne sais pas si vous vous souvenez de cette démo assez impressionnante qu'on trouvait sur les CD livrés avec certains modèles de GeForce2 ou 3. C'était une scène 3D dans laquelle une caméra survolait une île parsemée de végétation et de dinosaures. C'était 'achement joli, y avait du bump-mapping de partout, des polygones en veux-tu en voilà, des reflets en temps réel... Bien, les gens qui ont programmé ça ont décidé d'utiliser ce beau moteur pour nous faire un jeu vidéo, un vrai, avec une histoire et tout. Ça va s'appeler Far Cry – l'ancien nom était X-Isle – et le scénario nous mettra dans la peau d'un marin du futur dont le bateau se retrouve échoué sur une île mystérieuse pleine de gens qui veulent lui faire la peau. Avec un background pareil, vous vous doutez bien que le jeu ne sera pas une complexe simulation économico-diplomatique, non, ça sera bien sûr un First Person Shooter.

Les sourcils ennemis

Présenté sur le stand de Ubi Soft, ce nouveau titre s'annonce comme le fer de lance de l'éditeur en matière de jeu d'action. Faut dire qu'il a quelques arguments pour séduire. Sa réalisation devrait être somptueuse, avec des terrains de jeu immenses qui mélangeront extérieur et intérieur sans aucun temps de chargement. La 3D semble être du niveau de ce que nous prépare Epic pour le prochain Unreal, avec une gestion complexe de la lumière et des ombres, du terrain déformable et une nouvelle technique de modélisation des personnages, le Polybump, qui donne déjà des résultats magnifiques. Mis à part Doom III, je n'ai vu nulle part sur le Salon des bonshommes aussi détaillés, on peut presque compter leurs sourcils (les poils hein, sinon c'est facile, il y en a deux, de sourcils)... Côté gameplay, Far Cry devrait privilégier l'efficacité : pas de coéquipiers à gérer, un système de dégâts qui ne s'embarrasse pas de réalisme, mais il faudra souvent privilégier la discrétion et l'attaque par surprise pour se débarrasser des ennemis qui seront systématiquement en surnombre. L'I.A. adverse utilisera des tactiques assez évoluées, nous avons par exemple pu voir en action un chef de patrouille ordonner à ses hommes de se déployer, puis de tenter une manœuvre par la gauche après qu'ils ont été surpris par une grenade. Ça a l'air assez marrant de voir ces petits soldats affolés se planquer et progresser en rampant sous les fougères pour essayer de localiser le joueur... Far Cry s'annonce donc comme un jeu assez classique, mais nanti d'une réalisation au-dessus du lot, avec un moteur 3D qui devrait se mettre en concurrence directe vis-à-vis des technologies de Epic et de ID Software.







Commandos 3

Genre
TACTIQUE
Éditeur
EIDOS
Développeur
PYRO STUDIOS ESPAGNE
Sortie prévue
ÉTÉ 2003



Tiens, c'est marrant ça, nous étions persuadés que Commandos 2 serait le dernier opus de cette glorieuse série de jeux tactiques. Le toujours sympathique Gonzalo Suarez (ou Gonzo, comme nous aimons parfois à l'appeler dans l'intimité d'un voyage de presse), le créateur du jeu original, nous avait en effet confié qu'il souhaitait se barrer de Pyro Studios pour monter une autre boîte et se lancer dans un autre style de jeu. Apparemment, ça n'a pas ému Eidos qui a débuté, il y a de ça huit mois, la production d'un nouveau Commandos, le troisième, toujours chez Pyro Studios. Cette fois-ci, les chefs de chantier sont César Valencia (un créateur de jeux de plateau) et Ignacio Pérez Dolset, designer sur les précédents titres de la série. Et hop, en une phrase, je viens d'écrire plus de noms espagnols que durant les vingt-cinq dernières années de ma vie. C'est quand même surprenant, le journalisme. Les nouveautés à prévoir pour ce Commandos 3 restent assez obscures, on peut juste vous dire qu'il y aura une mise à jour du moteur graphique (pas si évidente que ça quand on voit le jeu, m'enfin bon, ils ont encore un an pour y bosser) et quelques petits changements au niveau du gameplay afin de rendre le jeu plus rapide et plus fluide. Enfin, signalons qu'un mode multijoueur avec deathmatch est prévu, et je me demande bien ce que ça va donner.





Counter-Strike : Condition Zero

Genre
SHOOT RÉALISTE
Éditeur
SIERRA
Développeur
GEARBOX SOFTWARE ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
AUTOMNE 2002





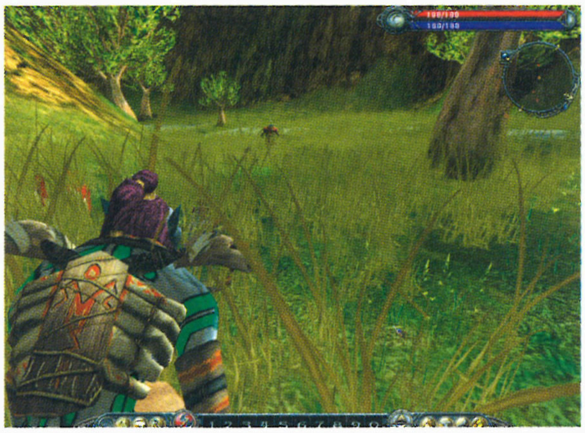
Donc là, je vais vous parler de Counter-Strike. « Aaaaaaaah !!! », font les millions d'intoxiqués qui continuent à y jouer tous les soirs. Vous le savez déjà, à l'automne, devrait débouler une sorte de Super-Counter, une version améliorée, enrichie au plomb et payante, du mod le plus populaire de tous les temps. Tout d'abord, Condition Zero comprendra une partie solo constituée de vingt-cinq missions jouables avec et contre des bots, pour que les rares joueurs qui n'ont pas encore de modem puissent goûter au doux plaisir de la rafale de MP5. Ensuite, le jeu sera livré avec moult maps spécialement réalisées par Gearbox et dédiées au multijoueur, ainsi qu'une flopée de nouvelles armes meurtrières. Enfin, le jeu subira un petit lifting technique (notez le « petit ») avec des modèles de persos retravaillés, des textures plus détaillées et quelques fonctionnalités en plus comme le support des commandes vocales ou un mode Spectateur amélioré. Nous avons bien sûr pu voir tourner la chose, et j'avoue qu'il n'y a rien de fantastiquement excitant. Le moteur 3D accuse son âge malgré le talent des gars de Gearbox, les bots semblent être dans la petite moyenne et le gameplay ne change pas d'un iota, mais ça, vous me direz qu'ils auraient tort d'y toucher. Je me demande si cette resucée de mod gratos vaudra vraiment ses 50 euros à sa sortie… Réponse à l'automne.



Genre
MMORPG
Editeur
Microsoft Game Studios
Développeur
Turbine Entertainment Software
Sortie prévue
Hiver 2002

Asheron's Call 2

Asheron's Call 2 est le nouveau fer de lance de Turbine Entertainment et, foi de testeur, la barre est placée très haut. On pourrait même dire que les gars de Turbine sont assez couillus. Plutôt que surfer sur la vague du succès en sortant juste une remise à niveau de leur titre phare, ils semblent décidés à prendre des risques, à innover, pour continuer à défricher de nouveaux territoires au pays du online persistant. On connaissait déjà la philosophie d'Asheron's Call. C'est-à-dire un système de quêtes et scénarios dynamiques faisant évoluer le monde au gré des patches mensuels. Pour cette suite, ils souhaitent donner encore plus de liberté aux joueurs qui pourront influencer plus ou moins directement le devenir de leur univers virtuel. Ainsi, les aventuriers poseront le pied dans un monde en ruine, qu'ils se mettront à reconstruire progressivement. En allant explorer les vestiges d'une civilisation antique, en se réunissant autour de gisements de ressources, les joueurs provoqueront l'apparition de nouvelles métropoles et sites de production. D'ores et déjà Turbine a commencé à acclimater sa base d'utilisateurs en testant certaines des évolutions dans Asheron's Call 1. Ainsi les phases fastidieuses d'approvisionnement ont été quasi supprimées. Avec deux ans de recul, les développeurs voient plus nettement ce qui est intéressant et ce qui devient vite rébarbatif dans le gameplay d'un soft online où la partie se déroule sur plusieurs mois. Alors exit les trucs pénibles pour ne garder que le fun. C'est quand même osé, parce qu'il va falloir en pondre du contenu et des trucs cool pour tenir en haleine les fans.
On leur fait confiance.





Les gars de Turbine Entertainement se sont remis ha ha ! au turbin. En bonne position avec Asheron's Call dans le paysage mouvementé des MMORPG, les petits protégés de Microsoft n'ont pas l'intention de se faire évincer de sitôt par la horde de nouveaux venus.







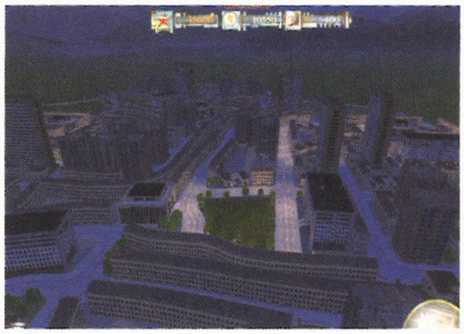
Un moteur herbeux

Depuis quelque temps, le nec plus ultra en matière de moteur 3D, c'est l'herbe. Avec le Turbine Engine G2, Asheron's Call 2 devrait être plus joli et herbeux que jamais. Les feuillages ondulent doucement au gré de la brise, l'eau miroitante reflète le décor alentour, les ombrages et éclairages changeant en temps réel renforcent l'ambiance des environnements quasi organiques. Tagada, turlututu, on se croirait dans une pub pour un shampoing suédois. Ce que je veux dire, c'est que le nouveau plumage d'AC2 est déjà très alléchant. Ceux qui hésitaient à plonger dans le 1 à cause d'une troidé un peu has been n'auront bientôt plus aucune excuse.
Quant au ramage, pour continuer dans la métaphore, il promet tout autant. Toujours avec le recul, nos développeurs du Massachussets ont clairement identifié ce qui faisait triper les joueurs lors des combats. Le nouveau système qui est en train d'être testé pour AC2 fera la part belle à l'action viscérale et aux tactiques les plus fines. Soucieux de rendre leur bébé accessible aux joueurs néophytes, les Turbiniens souhaitent aussi briser la répétitivité des bastons. On bénéficiera d'une plus large palette de techniques de combat et de combinaisons spéciales, encore plus efficaces en équipe. Si, si. Et je ne vous parle pas du système d'artisanat, pour ceux que les combats rebutent. Pour l'instant le premier bêta-test n'accueille que des participants triés sur le volet. Mais Turbine devrait inviter progressivement les joueurs d'AC1 à participer au grand renouveau, avant la sortie finale prévue pour la fin 2002.

Republic

Genre	Éditeur	Développeur	Sortie prévue
STRATÉGIE POLITIQUE	EIDOS	ELIXIR STUDIOS G.-B.	AUTOMNE 2002

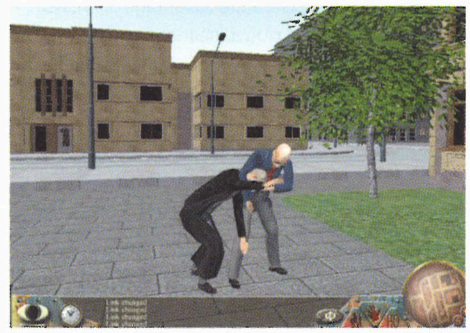
C'est la troisième fois que nous avons l'occasion d'assister à une démonstration de Republic sur un Salon, et nous n'avons toujours aucune idée de ce que ce jeu, présenté comme une simulation de conquête du pouvoir politique, va bien pouvoir donner au final en termes de gameplay et d'intérêt. Durant les derniers mois, les développeurs ont limité un peu le jeu en remplaçant le système de factions (il devait, à l'origine, y avoir une demi-douzaine de factions luttant pour le pouvoir) par quelque chose de plus classique : à la tête d'un parti politique, on devra lutter pour renverser le dictateur en place.





Nous avons eu droit à une petite séquence de jeu qui nous a permis de voir comment remplir un des objectifs, « Créer un Martyr ». Ça se fait tout simplement en envoyant un partisan fidèle se faire écraser par des chars, façon Place Tienanmen. Entre-temps, Demi Hassabis (le créateur du jeu) nous a montré quelques-unes des actions qu'on pourra effectuer afin de gagner des supporters : se rendre à un dîner de charité, effrayer un journaliste en le bastonnant dans une ruelle, organiser des clubs de boxe clandestins afin de créer des émeutes dans la ville, organiser la pose des affiches dans différents quartiers. Tout ça se déclenche par des menus, puis l'on observe ce qui se passe grâce à une caméra libre se baladant partout dans la ville. Ça ne ressemble vraiment à rien de ce que l'on connaît déjà, reste à savoir si ça sera amusant à jouer.





Robin HOOD

Genre	Éditeur	Développeur	Sortie prévue
COMMANDOS-LIKE	WANADOO	SPELLBOUND	NOVEMBRE 2002







Desperados, quel grand jeu. Je ne le répéterais jamais assez. O.K., il n'avait pas la réalisation technique hallucinante de Commandos 2, mais quand même, qu'est-ce que je me suis éclaté sur ce titre. Sûrement l'un de mes meilleurs souvenirs ludiques de ces trois dernières années. Alors quand j'ai vu qu'un gars de Spellbound était présent sur le stand de Wanadoo pour présenter le nouveau titre de ce studio belge, Robin Hood, je me suis tout de suite dirigé vers lui comme une petite torpille vers l'hélice d'un U-boat, ignorant les hôtesses en bikini et les attachées de presse au regard de biche. Reprenant le principe de Desperados, Robin Hood nous placera dans la peau du célèbre voleur de la forêt de Sherwood pour une trentaine de missions mêlant action, tactique, infiltration et embuscade. Exit les cow-boys et les Mexicains, on jouera avec Frère Tuck, Lady Marianne, Petit Jean et tout le reste de la troupe, chaque personnage ayant évidemment des compétences spécifiques, le tout dans des décors d'époque. Attendez-vous à une bonne dose de nouveautés au niveau des actions de jeu avec, par exemple, la possibilité d'envoyer des flèches pour déclencher des pièges ou de coordonner encore plus facilement les mouvements des différents persos.

RalliSport CHALLENGE

Genre **COURSE DE RALLYE**
Éditeur **MICROSOFT**
Développeur **DIGITAL ILLUSION SUÈDE**
Sortie **Septembre 2002**

Le stand de Microsoft, essentiellement dédié à la X-Box, proposait également quelques nouveautés intéressantes sur PC. Le plus marrant, oh oh, je me gausse, c'est que la plupart des titres existants sur ces deux plates-formes étaient systématiquement à l'avantage du PC. RalliSport n'échappe pas à cette règle. Graphisme plus fin, animation plus fluide, gestion du volant... ajoutez à cela un peu de mauvaise foi et la version X-Box faisait vraiment ringarde à côté. Mais lorsque l'on sait qu'il s'agit de l'un des meilleurs titres de la console, on ne peut que se réjouir de ce portage. RalliSport Challenge comporte quatre modes de jeu : le RallyCross, les courses sur glace, les courses de côtes et une partie plus traditionnelle. Si le RallyCross ressemble furieusement au Rally traditionnel (seuls les décors varient), les courses sur glace se déroulent uniquement sur circuit fermé et au regard de la qualité des textures et du comportement glissant des voitures, on aurait aimé davantage de pistes. La vraie difficulté se trouve néanmoins dans les courses de côtes où il vous faudra maîtriser des bolides de plus de 900 poneys adultes.



En provenance directe de la X-box, RolliSport Challenge promet d'être encore plus beau que sur la console de Microsoft. Miam !







Un bizarre mélange de simulation et d'arcade

Bien qu'orienté arcade dans la présentation et dans le système de progression, Ralli machin n'en demeure pas moins une vraie simulation au niveau de la conduite. La maniabilité est exemplaire et la prise en main n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. Disons que si le débutant peut très bien s'en sortir, allant même jusqu'à croire qu'il est devenu un dieu vivant du volant, cet idiot, l'amateur éclairé peut pousser les techniques de pilotage plus loin, prendre réellement son pied et rabattre le caquet du novice arrogant (de toilette). Certes, le développement PC n'en est qu'à son début, mais déjà le résultat paraît être sans faille (otage). Quoique... Si cette adaptation reste en tout point semblable à celle de la X-Box, on y retrouvera une difficulté trop accrue, une certaine répétitivité dans les épreuves et ce bizarre mélange d'arcade et de simulation. Je m'explique, enfin je l'explique à Sophie et à son fils Martin qui trouvent le jeu trop long : « Tu vois Sophie, le jeu comporte tous les ingrédients pour en faire une vraie simulation, du type de Rally Championship 2000 ou Colin Mc Rae, mais les développeurs n'y ont pas inclus d'épreuves continues, comme dans un vrai championnat. Non, là, c'est juste une suite de challenges regroupant de plus en plus de circuits. Du coup, on se retape maintes fois certains parcours et ça lasse ton Martin. (Aston Martin... eh oui, je crois que je tiens le jeu de mot le plus pourri depuis le numéro 44 de Joy).
Quoi qu'il en soit, avec 48 pistes, et plus de 29 voitures, sans compter les véhicules bonus, il reste largement de quoi faire. Les décors sont somptueux, tout comme la modélisation des voitures, et les effets visuels, à l'image de la gestion de particules et les reflets du soleil sur la surface de la route, exploitent à merveille les possibilités des cartes graphiques. Inutile de préciser que les voitures se déforment comme des canettes. Rien à redire concernant la vue jouable (trois quart arrière, intérieur, capot...), mais les ralentis ne sont pas géniaux. Enfin, sachez que quatre personnes pourront s'affronter en réseau.

Attention, toutes les photos que vous admirez sont issues de la version Alpha du jeu et ne représentent donc pas le rendu définitif.



O.R.B.

Genre
STRATÉGIE SPATIALE
Éditeur
STRATEGY FIRST
Développeur
STRATEGY FIRST ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
AUTOMNE 2002

Voilà encore un concurrent à la succession de Homeworld, en attendant Homeworld 2 qui n'était toujours pas présenté sur ce Salon : ORB sera un jeu de stratégie spatiale 3D mettant en scène une énième guerre entre aliens. Pour un titre Strategy First, un éditeur plutôt abonné aux jeux moches, ORB surprend déjà par sa qualité graphique.
Ce n'est pas aussi bluffant que Haegemonia, dont nous vous parlons quelque part dans ces pages, mais ça fait quand même beaucoup de bien à la rétine. Les vaisseaux sont originaux, il y a une bonne impression d'échelle lorsqu'on voit passer un groupe de chasseurs à côté d'un gros destroyer, les fonds nébuleux sont magnifiques, l'animation baigne dans l'huile... Pour le style de jeu, bah, ça devrait être du Homeworld comme on l'aime, avec quelques petites différences. Au niveau de l'interface, les développeurs ont cherché à faire quelque chose de moins ardu et proposeront deux modes pour déplacer ses vaisseaux, l'un très simple en 2D et l'autre en 3D. Il me serait bien impossible de vous dire si ça sera plus pratique à l'usage. En ce qui concerne les combats, tout sera apparemment basé sur les tactiques d'équipe, il faudra impérativement attaquer en groupe avec des formations bien préparées. Enfin, il sera possible de créer des unités « héros » qu'on pourra conserver sur toute la campagne du jeu.









PLATOON

Genre
COMBATS TACTIQUES
Éditeur
MONTE CRISTO
Développeur
DIGITAL REALITY HONGRIE
Sortie prévue
OCTOBRE 2002



Les développeurs hongrois de Digital Reality alignaient deux titres de qualité sur ce Salon. Haegemonia, chez Cryo Interactive, dont nous vous parlons dans ce numéro, et Platoon, un jeu de combat tactique s'inspirant du film du même nom. Lors de la présentation du jeu, rien n'avait encore été signé, mais Monte Cristo espère bien récupérer la licence officielle de Platoon pour intégrer au jeu les scènes marquantes du film d'Oliver Stone – notamment celle où Willem Dafoe se fait tuer par les Viet-congs pendant que ses potes fuient en hélicoptère. Pour le jeu en lui-même, ce sera du combat tactique qui devrait rappeler un peu Ground Control ou Shadow Company : on débutera sur un niveau à la tête d'un certain nombre d'hommes (on pourra en diriger jusqu'à trente), et il faudra se débrouiller pour remplir les objectifs en perdant le moins de gars possible. Ça se fera évidemment en utilisant au mieux les spécialités de chaque soldat : grenadiers, mitrailleurs, scouts, snipers, ingénieurs, commandos... Il sera impossible de construire une base ou de produire d'autres unités, ce sera purement de la tactique avec des schémas de combat que les développeurs sont allés chercher dans les archives de l'armée américaine.
La réalisation semble tout à fait correcte, avec une 3D fluide, des bonshommes bien animés et des véhicules modélisés de fort belle manière. Il ne manque plus que les infirmières...





BG&E

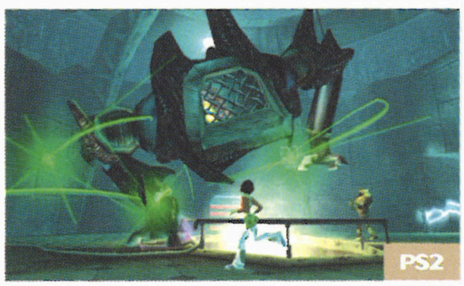
Genre AVENTURE ARCADE
Éditeur UBI SOFT
Développeur UBI SOFT FRANCE
Sortie prévue 2003

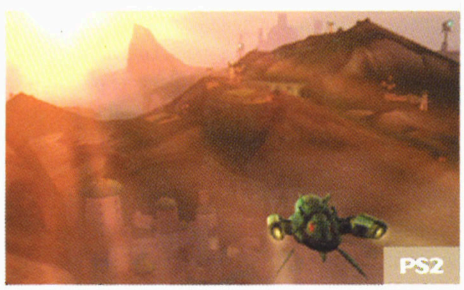
POUR SON PREMIER PROJET MAJEUR APRÈS RAYMAN, MICHEL ANCEL, LE CRÉATEUR STAR DE CHEZ UBI SOFT, A RÉSOLUMENT ABANDONNÉ LA LINÉARITÉ POUR OUVRIR COMPLÈTEMENT SON MONDE À NOS ENVIES DE DÉCOUVERTES.

Comme il le dit lui-même : « Ce projet, ça fait trois ans qu'on bosse dessus. On a tout refait de zéro. Dans Rayman, à un moment, il y avait un bateau. Pendant le développement, on s'est amusé à monter dessus, mais on n'a pas pu aller très loin, à cause des limitations du moteur. On a voulu permettre tout ça en faisant un jeu où on peut aller partout. BG&E, c'est un peu l'inverse de Rayman. »

Dans BG&E (qui signifie « Between Good and Evil », c'est-à-dire « Entre Bien et Mal »), vous dirigerez une jeune fille qui va devoir chercher la vérité au-delà des apparences. Nous sommes dans le futur, et le gouvernement en place est en train de manipuler tout le monde. Votre héroïne ne se réveille pas un matin en ayant tout compris à la vie, mais elle découvre progressivement, au fil de ses enquêtes, la tyrannie et la corruption qui se cachent derrière les apparences. Elle n'est même pas journaliste au début, juste photographe. C'est lorsqu'on lui commande un reportage photo animalier – niveau d'intro – qu'elle se découvre la vocation. Dès lors, son job va consister à infiltrer les quatre coins de la planète, afin d'informer les gens sur ce qui est en train de se passer.









Michel Ancel, le créateur de BG&E et de Rayman.



Vous pourrez donc parcourir le monde de BG&E soit au fil des reportages qui vous seront commandés, soit au fil de vos envies d'exploration. Car les développeurs ont voulu nous offrir un monde qui vit de manière totalement autonome, avec une vraie logique de fonctionnement, et suffisamment d'indices pour nous permettre de repérer de nouvelles enquêtes potentielles si on veut. Et si on préfère profiter de la balade en esthète, no problemo : que vous soyez en train de vous battre au sol ou que vous circuliez dans les airs ou en altitude à bord de votre petit vaisseau, les décors en jettent pas mal, même sur PlayStation 2. D'ailleurs, j'en profite pour vous signaler que tous les screenshots que vous voyez sur cette page ne sont pas extraits de séquences cinématiques. Le jeu gèrera les cycles du jour et de la nuit, la météo changeante, etc., et il nous permettra d'aller absolument où on veut quand on veut.

Bref, même si les actions de jeu au sol font encore terriblement penser à Rayman (avec un nouveau personnage pour balancer les mêmes coups de pieds et coups de poings), la façon dont BG&E exploite ces mécanismes de jeux bien rodés est, il faut l'avouer, particulièrement ambitieuse. Et puis ces phases de corps à corps ne représentent plus qu'un aspect du gameplay parmi d'autres : il vous faudra aussi accomplir pas mal de choses à l'aide de votre petit vaisseau (comme cette course d'aéroglisseurs où on découvre un passage dérobé vers une usine sur laquelle on veut enquêter), interroger les habitants (nouveau : tous les persos de BG&E ne sont pas des ennemis à latter !), récupérer des CD bourrés d'infos plus ou moins confidentielles (élégante manière de nous fournir à la fois des objectifs – trouver des CD – et des moyens de compréhension du monde), et ainsi de suite.

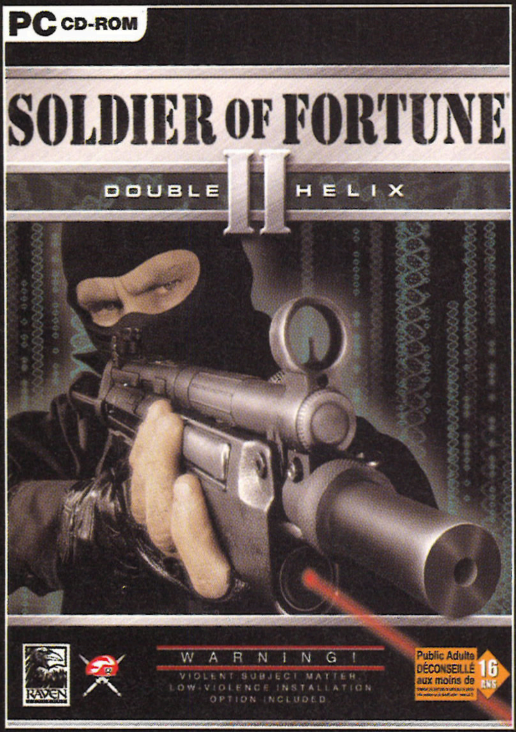


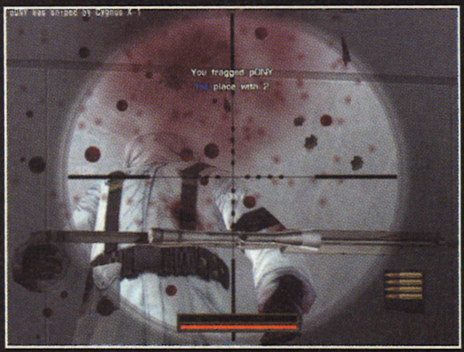
CONCOURS

GAGNEZ des jeux

SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX







ACTIVISION®

RAVEN SOFTWARE

En jouant sur le...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Concours valable du 26/006/2002 au 23/08/2002. Gagnez 28 jeux SOLDIER OF FORTUNE II. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique - Concours 3615 JOYSTICK - SOLDIER OF FORTUNE PC - Immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 23/09/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.



Genre
MMORPG
Développeur
SONY ONLINE ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
Éditeur
SCEE
Sortie prévue
NOËL 2003 (TRADUCTION : FIN 2004)

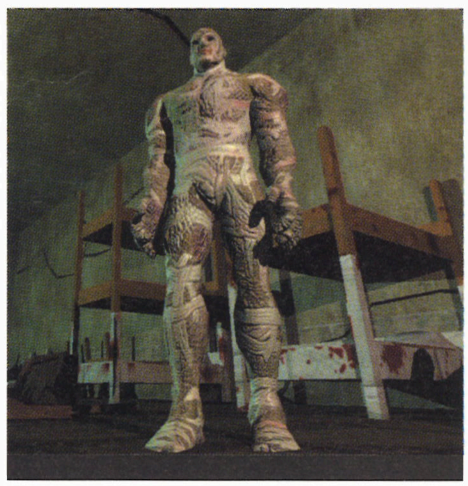
QUE LES FANS D'EVERQUEST SE TIENNENT PRÊTS. PLUS BEAU, PLUS GRAND, PLUS TRIPANT, LA VERSION 2 DE L'UN DES PREMIERS MMORPG À SUCCÈS DÉBARQUE BIENTÔT SUR NOS ÉCRANS. ET DIRE QUE VOUS VENIEZ À PEINE DE TROUVER UNE COPINE... PAUVRE DE VOUS.

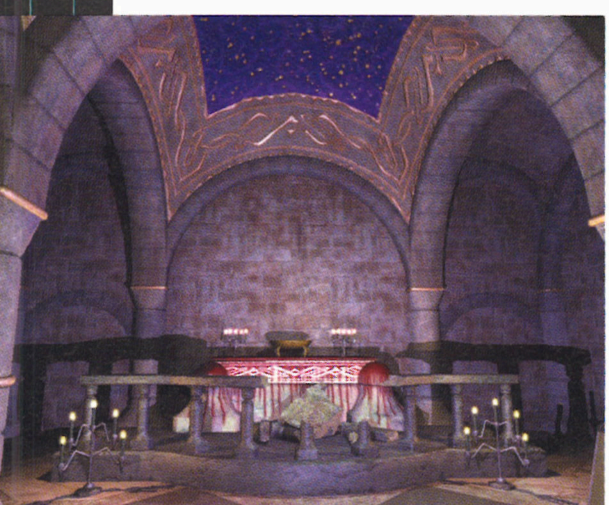
Everquest 2

Pour la suite du jeu qui les a propulsés comme une météorite sur le devant de la scène rôliste mondiale, les Californiens de Verant n'ont pas lésiné sur les moyens. EverQuest 2, lors de cette première apparition en public, a indéniablement su se montrer à la hauteur des attentes de ses fans. La nouvelle version de Norrath est tout simplement éblouissante : non seulement tout y est mille fois plus détaillé et réaliste que dans le premier, mais les anciens environnements ont été totalement refaits, et ils offrent maintenant une incroyable richesse architecturale. Et le reste est à l'avenant : les personnages extrêmement détaillés et super bien animés, le soin tout particulier porté aux animations faciales et à l'expression des visages (comme son prédécesseur, EQ2 encouragera très fortement la socialisation), les lumières dynamiques, les sorts spectaculaires, la gestion des phénomènes climatiques, etc. Le nouveau moteur 3D fait ce qu'il y a de mieux (pixel shading, dynamic environment mapping et tutti quanti) et le monde vit d'une manière extrêmement crédible. Hélas, la malédiction des Salons a encore frappé : les screenshots de l'E3 sont globalement bien au-dessous de la réalité de ce que nous avons vu. Vous ne serez pas non plus déçu sur le plan de la richesse, à ce qu'il me semble : avec ses nouveaux territoires (ceux qu'on a découverts entre les deux épisodes, évidemment), EQ2 sera bien plus vaste que le premier, et il pourra accueillir jusqu'à 5 000 joueurs simultanés par serveur. De plus, grâce aux nouveaux outils de traduction instantanée intégrés au chat du jeu, des serveurs internationaux vont pouvoir naître à côté des classiques serveurs nationaux. Dans ceux-là, vous pourrez côtoyer des joueurs de langue anglaise, allemande, japonaise ou coréenne sans même vous en rendre compte. En revanche, ce dont vous vous rendrez compte, c'est qu'EQ2 regorgera de nouveaux monstres (dont un dragon absolument bluffant de réalisme... si on peut dire), de nouvelles armes, de nouveaux items, grâce auxquels vous vivrez plein d'aventures nouvelles. À part ça, vous pourrez maintenant posséder des trucs à vous, comme des maisons, ou aussi des moyens de locomotion (chevaux, bateaux, etc.), pour parcourir de long en large le monde de Norrath. Y compris dans les montagnes.
La définition de votre personnage se fera au cours du jeu, selon le nouveau système d'arbre de classes (voir interview). Au départ, il vous faudra uniquement choisir parmi quatorze races.
Mais ensuite, vous pourrez librement explorer les différentes ramifications de l'arbre en question. Et question apparence physique, vous aurez les moyens de customiser votre visage, vos cheveux et votre apparence corporelle d'une manière bien plus poussée qu'avant. Le seul problème majeur qui se profile, pour ceux qui attendent EQ2 avec impatience, sera finalement la question du matos : a priori, vous n'aurez pas besoin d'un processeur trop balèze. En revanche, il vaudra mieux assurer côté carte vidéo : GeForce3 minimum. Sinon, vous pourrez toujours vous consoler avec les Sims Online.









Bill Trost
Concepteur principal Everquest 1 et Everquest 2

interview



JOYSTICK : QU'AVIEZ-VOUS EN TÊTE, QUAND VOUS AVEZ CRÉÉ EVERQUEST 1 ?
Bill Trost : On voulait recréer l'expérience du jeu de rôle crayon et papier : le plaisir de se retrouver avec des amis, et d'aller à l'aventure. On ne cherchait pas à simuler un monde de fantaisie, comme Ultima Online, mais à offrir un type d'expériences bien précis.

SAUF QU'IL EST PLUS FACILE DE MAÎTRISER LA QUALITÉ DE CE QU'ON OFFRE À UN PETIT NOMBRE DE JOUEURS...
... à cause des autres qui viennent interférer dans les mondes massivement multijoueurs, c'est vrai. C'est une des conséquences malheureuses de notre succès. Nous n'avions pas prévu d'avoir autant de succès.

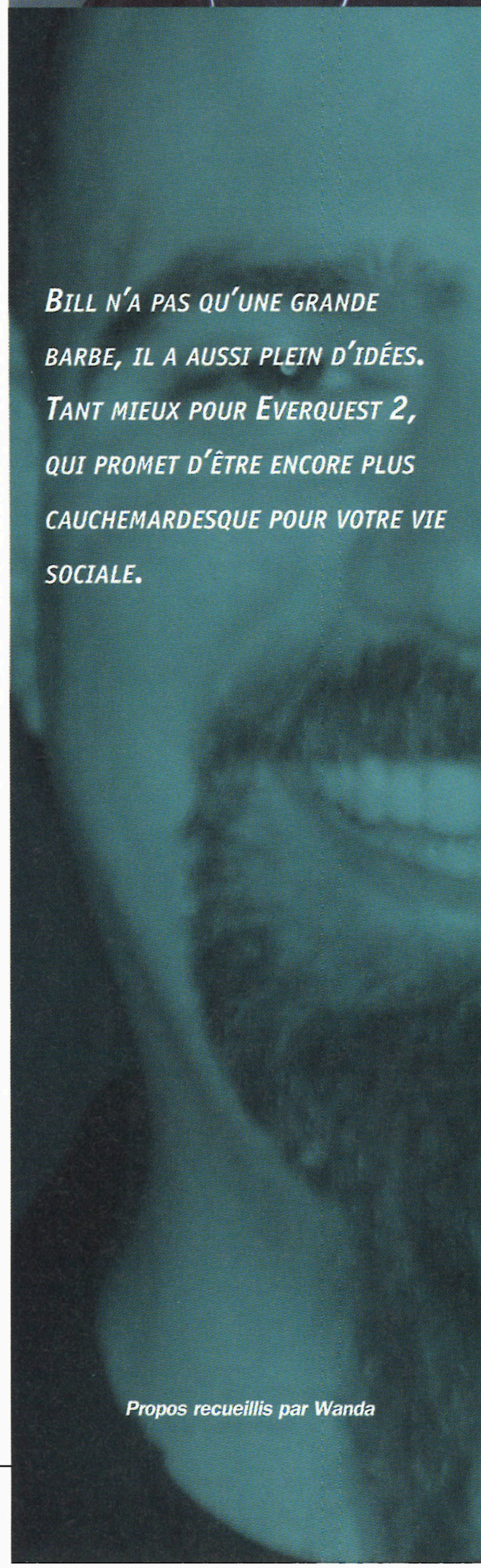
ALLEZ-VOUS POURSUIVRE DANS LA MÊME VOIE AVEC EQ2 ?
Nous conservons ce qui a fait la force d'EQ : des aventures qui reposent sur la dynamique de groupe. Mais nous essayons d'élargir notre audience, en supportant beaucoup plus de styles de jeu que dans EQ1. L'un de nos objectifs principaux est de permettre à n'importe quel joueur, quel que soit le temps dont il dispose, de se connecter, de jouer aussi longtemps – ou peu longtemps qu'il le veut – et de faire progresser son personnage.

CONCRÈTEMENT, QUELS SONT LES NOUVEAUX TYPES DE JEUX QUE VOUS ALLEZ SUPPORTER ?
Dans EQ2, on supporte des méthodes d'avancement qui n'ont absolument rien à voir avec le fait de tuer des monstres, et on récompense les joueurs les plus sociaux de manière significative par rapport au jeu. On pourra par exemple récompenser les meilleurs artisans, ou ceux qui organisent les meilleurs événements, ou des choses de ce type.



CELA SIGNIFIE QUE CERTAINS JOUEURS POURRONT SE FAIRE EMBAUCHER PAR D'AUTRES POUR ORGANISER DES ÉVÉNEMENTS POUR EUX, PAR EXEMPLE ?
Je n'ai pas le droit de rentrer dans les détails, mais oui, ça sera quelque chose dans ce style. Le système d'échanges commerciaux formera l'ossature du système économique d'EQ2. Nous utilisons un nouveau système d'arbre de classes, dont l'une des branches est entièrement dédiée aux artisans.

QUE REPRÉSENTERA L'APPORT DES JOUEURS PAR RAPPORT À VOTRE APPORT À VOUS, POUR FAIRE VIVRE LE MONDE D'EQ2 ?
EQ2 n'a pas été conçu pour reposer sur les apports des joueurs. Nos joueurs paient un service, et on continuera à leur fournir régulièrement du contenu : des quêtes, des monstres à combattre, des choses à construire. Mais on donnera aussi les moyens à nos joueurs d'organiser des événements, et s'ils ont développé un talent propre dont la valeur n'est pas officiellement reconnue dans le jeu, on pourra y remédier et faire en sorte qu'ils puissent en tirer des bénéfices.



BILL N'A PAS QU'UNE GRANDE BARBE, IL A AUSSI PLEIN D'IDÉES. TANT MIEUX POUR EVERQUEST 2, QUI PROMET D'ÊTRE ENCORE PLUS CAUCHEMARDESQUE POUR VOTRE VIE SOCIALE.

Propos recueillis par Wanda

Splinter Cell

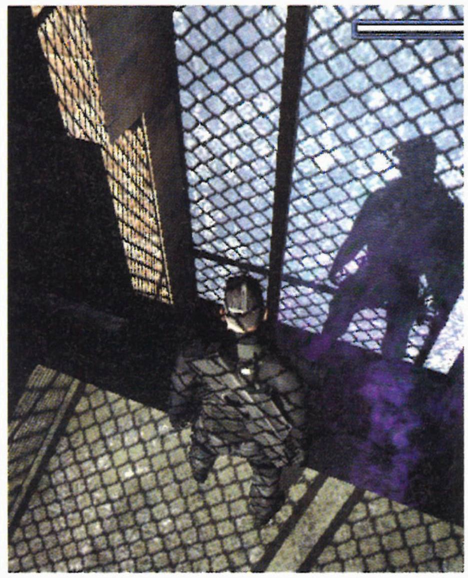


Genre
ACTION INFILTRATION
Éditeur
UBI SOFT
Développeur
UBI SOFT
Sortie prévue
2003

Après l'excellente série des Rainbow Six, Ubi Soft s'apprête à démarrer une nouvelle franchise sous la supervision attentive de Tom Clancy. Splinter Cell, que ça va s'appeler, et comme on pouvait s'y attendre, le jeu mettra en scène du bon gros soldat d'élite plein d'armes high-tech, le tout sur fond d'intrigue internationale. Contrairement à Rainbow Six, qui permettait de diriger des équipes entières, nous n'aurons droit qu'à un seul combattant d'élite dans Splinter Cell. Mais attention, c'est pas un manchot, le gaillard. En fait, on dirait le fils caché qu'auraient pu engendrer les amours contre nature de Léon (du film de Besson) et Snake (de Metal Gear Solid). Contrôlé en vue à la troisième personne, il sera capable de se fondre dans l'ombre comme un ninja, de grimper aux gouttières comme un chat, de faire des roulés-boulés dans tous les sens et de ramper comme un serpent. Rompu à toutes les formes de combats, ceinture noire douzième dan de tir au silencieux, titulaire d'un DEUG d'infiltration en milieu hostile, il sera en plus équipé d'un barda conséquent lui donnant l'avantage sur ses adversaires : caméra thermique, grenade soporifique, lunette de vision nocturne, porte-clés laser...



Tom Clancy ne fait pas qu'écrire des thrillers militaro-politiques à la chaîne pour occuper les gens qui attendent le RER. Il appose aussi son nom sur plein de jeux vidéo pour qu'ils se vendent mieux. Tenez, voilà son prochain titre, Splinter Cell.





Les photos d'écran sont tirées de la version Xbox.

Regardez, les rideaux bougent

Le jeu semble beaucoup s'inspirer de Metal Gear Solid 2 pour tout l'aspect infiltration, mais devrait présenter quelques nouveautés rendues possibles grâce aux progrès miraculeux de la technologie. Parce que maintenant, c'est dingue ce qu'on fait avec les PC, ma brave dame. Rendez-vous compte, les développeurs ont craché un moteur 3D 'achement balèze : quand on lance une grenade sur un rideau, il bouge selon le souffle de l'explosion et laisse passer plus ou moins les rayons de lumière. Très joli à voir, et pourtant, c'était sur Xbox (ça sera dix fois plus beau sur PC, soyez-en sûr). Ce moteur physique et cette gestion très réaliste de la lumière devraient permettre aux joueurs de rencontrer des situations nouvelles, enfin, du moins, c'est ce que nous a dit le gars qui nous montrait le jeu. J'aurais tendance à le croire, vu qu'il avait un regard plein de franchise et d'honnêteté et que le jeu s'annonce effectivement très bien fait. Nous avons pu assister à quelques phases d'action et nous rendre compte du grand nombre de mouvements disponibles ainsi que de l'importance de la lumière et des ombres pour repérer les ennemis ou s'en cacher. Pour ceux qui aiment le gameplay action/infiltration – et je sais que vous êtes un paquet – c'est définitivement un titre à surveiller.

Elite Force, c'était vachement bien, mais c'était un peu court. Elite Force 2, on nous l'a promis la main sur la Bible, sera plus long, presque deux fois plus long en fait. C'est bien, c'est rassurant, mais à part ça, ne vous attendez quand même pas à des améliorations révolutionnaires pour ce second épisode. Présenté sur le stand d'Activision, Elite Force 2 ressemble évidemment beaucoup à son grand frère ; il garde d'ailleurs le même moteur 3D, celui de Quake 3, le même style graphique et il m'a semblé reconnaître pas mal d'armes. Le gameplay devrait lui aussi être identique, avec des missions qui mélangeront le shoot brut, les puzzles et les machins électroniques à activer à l'autre bout du niveau pour ouvrir la porte du vaisseau. Le scénario nous placera encore dans la peau d'Alex Munro, le héros du premier épisode, et il faudra cette fois-ci se battre principalement contre les Borgs, ces affreux aliens mutants créés à partir de l'ADN d'un célèbre joueur de tennis suédois des années 70. Je le dis pour ceux qui connaissent la série télé : le jeu commencera en fait là où Voyager s'est arrêté, c'est-à-dire juste quand les Borgs réussissent à capturer le vaisseau... Ah oui, que de suspens hein... Pfiou... Enfin moi je dis ça, mais je préfère Friends. (ndlr : va mourir !)



Star Trek Elite FORCE 2

Genre
SHOOT 3D
Éditeur
ACTIVISION
Développeur
RITUAL
Sortie prévue
PRINTEMPS 2003













Indiana Jones AND THE EMPEROR'S Tomb

Genre
AVENTURE/ACTION
Éditeur
LUCASARTS
Développeur
LUCASARTS ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
TROISIÈME TRIMESTRE 2002

Depuis le médiocre Indiana Jones et la Machine Infernale, nous n'avions pas eu l'occasion de revoir la tête de Harrison Ford sur nos moniteurs. Les gens de LucasArts n'étant pas du genre à laisser dormir leurs franchises au fond d'un coffre, ils nous préparent un nouveau jeu d'aventure/action en vue à la troisième personne, Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Comme beaucoup de jeux sur ce Salon, il n'était présenté que sur Xbox, avec des graphismes tout moches en 640x480 (enfin je dis ça, c'est personnel hein). Je ne peux donc pas vraiment vous dire ce que ça donnera sur PC en haute résolution, mais en tout cas, nous avons pu assister à quelques scènes de combat très sympas où l'intrépide Indy fouette ses ennemis avec la violence d'une dominatrice sado-maso. Ça ressemble à du Tomb Raider avec des environnements beaucoup plus travaillés, mais impossible pour l'instant de vous dire si les erreurs commises sur le précédent jeu Indiana Jones (maniabilité déplorable, gameplay répétitif) ont été corrigées. Mais LucasArts a quand même eu deux bonnes années pour rectifier le tir. A priori, c'est donc plutôt bien parti.
NB : Dans le Joystick précédent, nous avions fait une news expliquant qu'Electronic Arts venait de publier les derniers screenshots du jeu. Il fallait lire LucasArts évidemment. Qu'on est bête des fois...

Genre
MMORPG
Développeur
MAXIS ÉTATS-UNIS
Éditeur
ELECTRONIC ARTS
Sortie prévue
AUTOMNE 2002



The Sims Online

LA SÉRIE DES SIMS VOUS A BOUFFÉ LA VIE ? LES SIMS ONLINE VONT FINIR DE VOUS ACHEVER. UN FUTUR JEU TRÈS ADDICTIF... VOUS N'ÊTES PAS PRÈS DE VOUS MARIER !





À ce jour, il s'est vendu dans le monde plus de 13 millions de boîtes des Sims, extensions comprises, ce qui en fait un record absolu dans l'histoire du jeu PC. Bon, d'accord, certains me diront que les Sims plaisent davantage à la ménagère de moins de cinquante ans qu'au lycéen de seize. N'empêche. La liberté que propose ce jeu est dix mille fois supérieure à celle d'un Medal of Honor, par exemple. Alors quoi ? Malgré son déplorable manque de violence et de conditions de victoire, peut-être que ce jeu est bien plus révolutionnaire que tout ce à quoi nous aimons jouer, finalement... Et si c'était nous, les vieux cons, dans cette histoire ? Quoi qu'il en soit, en passant à la dimension supérieure, le jeu de Will Wright a des chances de réussir une nouvelle fois l'impossible : ouvrir le monde des massivement multijoueurs au grand public, et prouver qu'on n'est pas obligé d'avoir des problèmes relationnels pour aimer interagir avec les autres dans un monde 100 % virtuel. Je suis sûre que si on pouvait prescrire les Sims à tous les détracteurs des jeux vidéo, notre vie changerait. Sans blague. D'ailleurs, au lieu de rire bêtement, essayez donc pour voir avec vos amis réfractaires ! Sans compter que les Sims Online risquent de nous plaire à nous aussi. Certes, le jeu manquera toujours de conditions de victoire, mais là, soyons honnêtes, il n'aura rien à envier aux autres massivement multijoueurs. Quant au manque de violence, je n'y crois pas une seule seconde. Sachant qu'une vraie personne se cachera derrière chaque petit personnage du jeu, j'en connais qui devraient prendre un malin plaisir à causer les pires problèmes à leur entourage virtuel. Ce qui fera en même temps des vacances pour leur entourage réel. Tiens, les Sims Online comme méthode de thérapie... En voilà une idée intéressante. Va falloir que j'offre un ordinateur à ma mère, moi.

Bon, concrètement, les Sims Online, ça promet d'être du béton. Le passage au multijoueur fait glisser le jeu vers une sorte de Sim City collectif et total. Chacun aura un seul Sim, doté d'un potentiel de communication particulièrement développé, d'un caractère propre et de certaines aptitudes (à développer), ainsi que d'une somme d'argent de départ. Vous choisirez votre ville d'implantation en fonction de vos goûts (western, science-fiction, etc.), et puis vogue la galère. Vous pourrez gagner de quoi vivre en faisant des jobs prévus par le programme, ou offerts par d'autres joueurs, ou vous pourrez même monter votre propre business. Eh oui, vous êtes aux États-Unis, le pays de la libre entreprise et de l'économie de marché. Will Wright veut que ce jeu devienne un monde aux mille possibilités : outre un support technique sensé répondre au maximum à vos besoins divers et variés, vous aurez une grande variété de moyens de vous exprimer virtuellement, depuis l'email (wanda@simsonline.com) jusqu'à l'élection de vos représentants politiques, en passant par la drague, le chat, la danse, l'organisation de dîners et de BBQs et, bien entendu, la consommation. Sinon, à quoi bon inviter vos voisins ? Bref, au-delà de son apparence innocente et de son graphisme sans éclat, les Sims Online devraient vraiment nous en mettre plein la vue.







Age of MYTHOLOGY

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Éditeur
MICROSOFT
Développeur
ENSEMBLE STUDIOS ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
AUTOMNE 2002





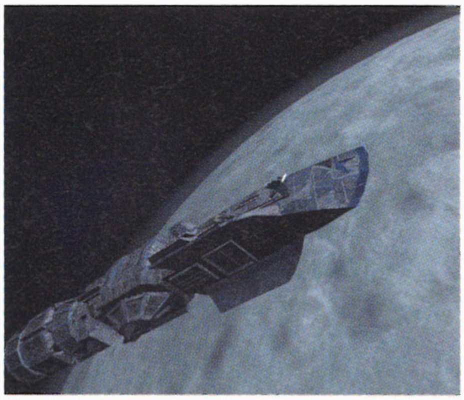
À quelques mois de sa sortie, Age of Mythology resplendissait de tous ses feux, étalant ses cohortes de dieux, de pouvoirs, de bâtiments, d'unités, d'effets visuels, et j'en passe. Ce jeu a tout pour devenir la prochaine référence du genre : une équipe très expérimentée (promesse d'un gameplay parfaitement équilibré), un superbe habillage, un thème à la fois rassurant (pour faciliter la prise en main) et exubérant (pour la richesse), un appétit technologique raisonnable (P-II 450) et surtout, pour la première fois dans la série des Age, un vaste espace de liberté stratégique. En effet, entre les trois civilisations profondément différentes les unes des autres, leur « arbre théologique » ouvrant l'accès à la production de créatures mythiques bien spécifiques, et le pouvoir unique propre à chaque dieu choisi, il devrait être difficile de jouer deux fois de suite la même partie. Sans compter que les concepteurs ont intégré tout un tas de petites fonctionnalités qui tuent, comme ce truc dont je rêvais depuis longtemps : la possibilité d'associer un bâtiment à un groupe d'unités, afin que les nouvelles unités produites rejoignent automatiquement leur groupe, où qu'il soit sur la carte. Bref, vivement la rentrée !

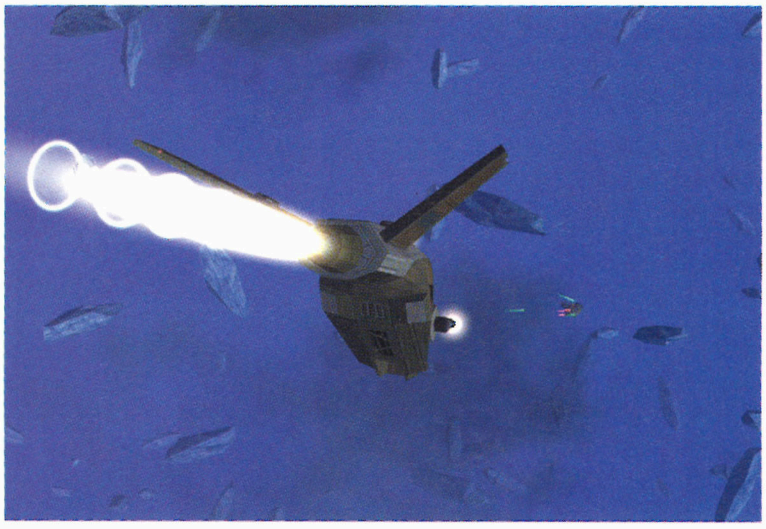


Genre
JEU DE RÔLE ET D'AVENTURE SPATIALE
Éditeur
MICROSOFT
Développeur
DIGITAL ANVIL ÉTATS-UNIS
Sortie prévue
ÉTÉ 2003

Freelancer

C'est bizarre, la vie : il a fallu que Chris Roberts quitte le studio qu'il avait créé pour que les choses avancent sur Freelancer, le jeu dont il rêvait. Et il a fallu que Microsoft revende le projet le plus prometteur du studio, Loose Cannon (un gameplay similaire à GTA 3, mais avec une dimension tactique plus poussée), pour que Freelancer hérite de tout ce qu'il avait de mieux : une vraie équipe dyna une liberté totale d'action et de moyens d'action (le tout étant de trouver de la thune...), et un aspect rôle (gestion des conséquences grâce à la mémoire des NPC). Et s'il proposera une histoire linéaire, rien ne vous empêchera d'effectuer des missions aléatoires, ou d'explorer, de commercer, de pirater... Bref, en même pas deux ans, Freelancer est passé de l'état de rêve brumeux à celui de vrai projet bien lourd et bien riche. Et ceux qui ne se sentent pas trop à l'aise dans l'espace (comme moi) devraient même s'en sortir grâce à la vue à la troisième personne et au pilote automatique. Que dire de plus ? Il est absolument superbe. Ne faites pas confiance aux screenshots un peu austères de l'E3 : il ne s'agit là que d'un environnement parmi tant d'autres.





Impossible CREATURES

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
RELIC ENTERTAINMENT CANADA
Éditeur
MICROSOFT
Sortie prévue
PRINTEMPS 2003



Étant donné que nous vous avons déjà présenté les jeux Microsoft il y a trois mois (voir reportage IGF, Joystick n°136), nous nous contentons ici de rappeler rapidement tout le bien qu'on pense d'eux. Impossible Creatures, par exemple, est toujours aussi magique. Sur une base de RTS classique – amasser des ressources (carbone, électricité et ADN d'animaux), construire des bâtiments, produire des unités et les envoyer au combat – ce jeu est également un « simulateur de Docteur Moreau ». En effet, il vous faudra composer votre armée en « mélangeant » des animaux. Plus exactement deux animaux, choisis parmi plus de cinquante, à « composer » selon vos goûts. La campagne solo vous permettra de les découvrir petit à petit, au fil de l'avancée de l'intrigue et des échantillons d'ADN que vous récupérerez. Si bien qu'à la fin des quinze missions, vous connaîtrez votre bestiaire sur le bout des doigts, et vous naviguerez dans le laboratoire d'animaux comme un poisson dans l'eau. Enfin, ça dépend avec quoi vous combinez votre poisson. Bref, à vous les folles parties réseau, et les longues heures à tester de nouvelles combinaisons.







Rise of NATIONS

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
BIG HUGE GAMES ÉTATS-UNIS
Éditeur
MICROSOFT
Sortie prévue
ÉTÉ 2003

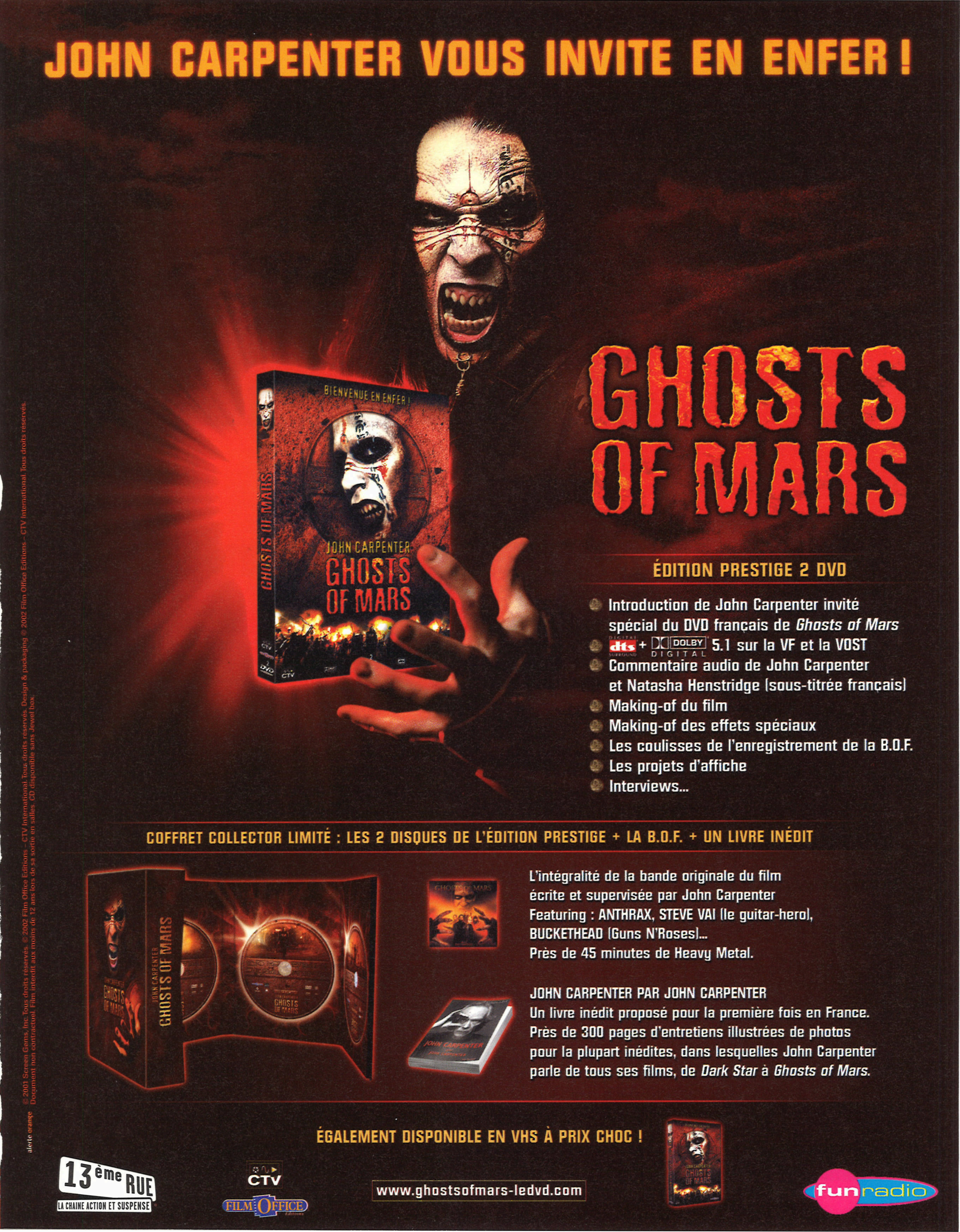




Là encore, comme pour tous les autres jeux Microsoft, il s'agit davantage d'une confirmation que d'un scoop : Rise of Nations promet d'être un petit bijou de richesse et de subtilité. Il faut dire qu'entre son goût pour le temps réel et son expérience du tour par tour (acquise pendant des années aux côtés de Sid Meyer, excusez du peu), Brian Reynolds avait de quoi composer un cocktail extrêmement intéressant pour fêter son indépendance. Et de fait, si j'ai pu voir de très beaux et très importants combats se dérouler sous mes yeux lors de cet E3, j'avoue que ce n'est pas la domination territoriale absolue qui me fascine le plus dans ce jeu. Bon, d'accord, c'est bien qu'il soit capable de faire ça aussi bien qu'un Empire Earth, et ce sera encore mieux s'il le fait mieux. Mais ce que je préfère, dans RoN, ce sont les conditions de victoire quasi militaires, la possibilité d'établir des monopoles sur certaines matières premières, de repousser le trait de couleur qui représente mes frontières rien qu'en construisant un bâtiment à proximité, de devenir puissant en faisant grossir ma population, ou par des manœuvres politiques, ou en faisant appel à l'espionnage. Encore un an d'attente, avant de pouvoir finasser ainsi en temps réel.






JOHN CARPENTER VOUS INVITE EN ENFER !
BIENVENUE EN ENFER !
JOHN CARPENTER
GHOSTS OF MARS
GHOSTS OF MARS
ÉDITION PRESTIGE 2 DVD
Introduction de John Carpenter invité spécial du DVD français de Ghosts of Mars
dts + DOLBY DIGITAL 5.1 sur la VF et la VOST
Commentaire audio de John Carpenter et Natasha Henstridge (sous-titrée français)
Making-of du film
Making-of des effets spéciaux
Les coulisses de l'enregistrement de la B.O.F.
Les projets d'affiche
Interviews...
COFFRET COLLECTOR LIMITÉ : LES 2 DISQUES DE L'ÉDITION PRESTIGE + LA B.O.F. + UN LIVRE INÉDIT
L'intégralité de la bande originale du film écrite et supervisée par John Carpenter
Featuring : ANTHRAX, STEVE VAI (le guitar-hero), BUCKETHEAD (Guns N'Roses)...
Près de 45 minutes de Heavy Metal.
JOHN CARPENTER PAR JOHN CARPENTER
Un livre inédit proposé pour la première fois en France. Près de 300 pages d'entretiens illustrées de photos pour la plupart inédites, dans lesquelles John Carpenter parle de tous ses films, de Dark Star à Ghosts of Mars.
ÉGALEMENT DISPONIBLE EN VHS À PRIX CHOC !
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
CTV
FILM OFFICE
www.ghostsofmars-ledvd.com
funradio



Des tas de nouveaux objets magiques sont disponibles, certains réussis, mais généralement disproportionnés.

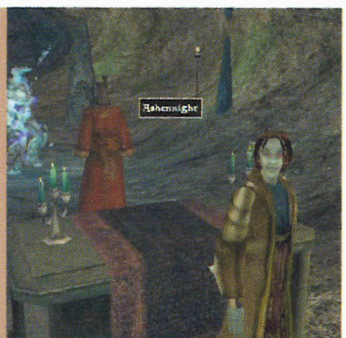
Morrowind
le plein d'extensions

En attendant de trouver le jeu dans les rayons en septembre ou de l'acheter en import, sachez que de nombreux utilitaires ont déjà vu le jour aux États-Unis pour l'améliorer. Et comme certains ne fonctionnent qu'au démarrage d'une nouvelle partie, faites donc vos emplettes avant de faire votre premier pas dans l'univers.

Bob Arctor

Morrowind est le jeu le plus vaste que nous avons pu voir cette année. Et comme si ça ne suffisait pas, ses auteurs l'ont en plus doté d'un éditeur de scénarios et de maps. Si on pensait que celui-ci était la cerise sur le gâteau, qu'il permettrait aux fans acharnés de développer leurs propres modules au bout de longs mois de travail, il n'en est rien. En réalité, nous n'étions pas préparés à voir un outil aussi puissant, mais aussi et surtout, aussi simple d'emploi. Un rapide essai nous le confirme : en une petite heure, on peut créer une nouvelle classe de personnages, un donjon entièrement peuplé, de nouveaux objets ou modifier un aspect du scénario solo qui laissait à désirer. Les joueurs américains qui ont eu Morrowind avant nous ne s'y sont pas trompés : à ce jour, un mois après sa sortie, les add-on disponibles se comptent par dizaines. Mais le principal problème avec un outil qui autorise

La nouvelle guilde de magiciens, spécialisée dans la météorologie.



à bidouiller le moindre recoin d'un jeu est qu'il permet aussi aux idiots du village de faire leurs propres extensions. On ne compte plus les classes de personnages bidons (Le Ninja, le Demi-Dieu, le Jedi) qui viennent s'ajouter à celles déjà existantes. Même problème pour les objets créés par les passionnés dont certains sont si puissants qu'ils sont assurés de ruiner la quête principale en dix secondes Alors voilà, le but de ce petit dossier est de proposer une sélection de modules compatibles avec le jeu de base, améliorant celui-ci ou, parfois même, corrigeant quelques problèmes. Il se peut que, malgré notre grande attention, un développeur se soit payé un coup de folie et ait laissé traîner dans un coin un ou deux trucs surpuissants. Dans cette hypothèse, ne nous en voulez pas et jetez comme un grand l'épée +500 que vous venez de trouver posée négligemment au marché, au milieu des laitues. Vous trouverez parmi ces plug-in certains qui ne sont là que pour vous donner une idée de la puissance de l'éditeur tout en servant de base à la réalisation du vôtre. Si vous en avez conçu des originaux (de moins d'un méga), n'hésitez pas à m'envoyer tout ça. (arctor@joystick.fr).

Des marchands fauchés comme les blés

Le reproche qui est constamment fait à Morrowind concerne le peu d'argent dont disposent les marchands pour nous racheter nos objets et nos trésors. Il n'est pas rare d'avoir une épée valant 40 000 pièces d'or sur les bras parce que notre commerçant favori n'a que 2 000 sous en poche dans le meilleur des cas.Il existe deux solutions pour remédier à cela en attendant que ce soit éventuellement corrigé dans un patch. La première est « légale » et consiste à trouver les acheteurs les plus riches de Vvardenfell. Sans vous griller quoi que ce soit, sachez qu'il y en a un à Caldera qui a plutôt réussi dans les affaires : il possède un compte en banque de 5 000 pièces et il sera possible de lui revendre les plus gros trésors en plusieurs fois en se faisant payer dans un premier temps avec d'autres objets en sa possession en plus de son argent.La seconde solution a été inventée par les joueurs : on trouve des tas d'add-on de marchands qui dotent ceux-ci de richesses à la hauteur de nos stocks ou, plus simplement, qui multiplient par deux leurs PEL.
En voici un qui fonctionne bien :

www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=114&modpage=3&sortby=date&searchby=&searchval=

DES LIENS

Tous les objets ou presque sont disponibles sur des sites ou parfois même (surtout s'ils sont en cours de conception) en version bêta sur les forums de discussion. Il se peut aussi que certains liens pour les downloads directs que nous donnons ici aient changés entre temps. Quoi qu'il en soit, vous retrouverez facilement leur trace en cherchant sur les boards et les sites dont voici les adresses :

www.Morrowindfiles.com/
www.moddaz.com/
www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp
www.Morrowind.com

Les forums d'Ubi Soft situés au http://forumsfr.ubi.com/ fournissent trois discussions sur Morrowind en français. Très utile pour apprendre à se servir de l'éditeur ou pour résoudre une quête qui nous bloque.

En enlevant du fog dans le fichier INI, la distance de vue se rallonge.





Plug-in officiel

Le premier plug-in officiel réalisé par les développeurs de Morrowind est un add-on d'ambiance. Il permet, si on a des goûts artistiques prononcés, d'aller se produire dans une taverne pour gagner quelque menue monnaie. Ça marche à Balmora, en parlant à la patronne du Eight Plates et si on possède le matériel requis pour jouer au Remy Bricka.

www.bethsoft.com/downloads/plugins/entertainers.zip

Augmenter la difficulté du jeu

En attendant le premier patch qui devrait apporter quelques modifs, certains joueurs se plaignent que le jeu devienne un peu trop facile lorsque le personnage est à un haut niveau. Pour changer tout ça, on trouve des plug-in boostant les points de vie de certains monstres et réduisant certaines sensibilités au feu, au poison, sur quelques-uns de ces derniers.

LE FICHIER INI

Avant d'installer des add-on, sachez que bricoler le fichier .INI peut aider à résoudre quelques problèmes de fluidité. Par exemple, si vous mettez toutes les variables « depth : » situées à la fin des lignes de « weather » à une valeur de .20, cela peut considérablement améliorer la distance de vue sans nuire à la fluidité, tout au contraire. Pour trafiquer ce fichier en toute sécurité, utilisez l'éditeur de fichier INI au www.Morrowindfiles.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=96

Les plug-in rendent certaines bestioles bien plus dociles.



Le plus sérieux de ces add-on semble être celui-ci : il améliore les statistiques des créatures, rajoute quelques-unes de ces dernières pour les persos très puissants ainsi que des armures. Ce mod a en fait été crée par l'un des employés de Bethesda ce qui devrait (en principe) le rendre compatible avec tout.

http://wormgod.8m.com/files/mw_advanced.zip

Cult of the Clouds

Le culte des nuages est le premier add-on sérieux rajoutant une faction. Celle-ci est en fait une troisième secte pour les magiciens et affiliés. Elle offre une alternative à la guilde normale et la Maison Telvanni, rajoute des personnages, des lieux, des objets.
Elle autorise une véritable progression au sein de la caste où l'on gagnera avantages et titres. Elle est destinée aux personnages de haut niveau (ayant une Will de 100) qui ont fini les autres quêtes ou qui sont déjà devenus maîtres de guilde.

http://Morrowindfiles.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=103
ftp://ftp.mwoody.com/CLOUD10.ZIP

Time Mod

Et voici un plug très intéressant qui fait en sorte que les heures s'écoulent en temps réel. Cela ne change rien au gameplay puisque les quêtes ne sont pas basées sur les dates, et il permet de profiter bien plus des journées ou des nuits pour les persos atteints de vampirisme.
Le seul défaut est que ce plug-in doit être lancé à la création du personnage pour être actif.

www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=119&modpage=7&sortby=date&searchby=&searchval=

Pack Guar

Dans les camps des Ashlanders (nomades du nord du pays), on peut souvent apercevoir des Guars (sortes de dinosaures domestiqués) qui transportent des affaires. Ils sont normalement inactifs, mais un joueur a trouvé un moyen de pouvoir les utiliser comme compagnons et bêtes de somme afin qu'ils vous suivent partout avec votre barda.

www.moddaz.com/english/link.php?file=10

Moon Spawn

Moon's Spawn est le nom d'une ancienne forteresse naine suspendue dans les cieux. On pensait que c'était une légende comme celle qui affirme que les chats sont des animaux futés, jusqu'au jour où l'on tombe, au hasard de nos aventures, sur un livre contenant des textes qui semblent à même de pouvoir nous guider jusqu'à elle. Moon Spawn existe bel et bien, inutile de vous le cacher, et est en fait un gros donjon aux extérieurs et intérieurs impressionnants où fourmillent des dangers et des trésors à destination de personnages de niveau intermédiaire, de préférence magiciens.

www.moddaz.com/english/link.php?file=1

Gladiator

Vous aimez les jeux de gladiateurs ? Les hommes au torse nu ? Le mode Gladiator est pour vous et permet de vous faire vivre des combats trépidants dans l'arène de Vivec (au sud du Foreign Copound). On pourra y combattre des ennemis de plus en plus hargneux jusqu'à devenir le maître du lieu. L'entrée est la même que celle de l'Arena pit (en haut de la construction, la seconde porte est fermée) et il est plus que conseillé d'installer et de terminer ce module avant d'entamer les missions de la quête principale qui vous mèneront dans cette ville.

www.moddaz.com/english/link.php?file=26

Less Aggressive Critters

Voilà un plug-in qui enlève l'une des choses les plus lourdantes à haut niveau, à savoir tous les monstres de la campagne (niveau 2-8) qui continuent à vous agresser comme si vous étiez le premier newbie venu. Ils ne font en fait que retarder la progression à travers le terrain, à un point tel que de nombreux joueurs ne se déplacent plus qu'en se téléportant ce qui est regrettable au vu des paysages magnifiques du jeu. Avec cet add-on, toutes les bestioles « bas de gamme » deviennent moins agressives. À utiliser à partir du niveau 30.
www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=5&modpage=16&sortby=date&searchby=&searchval=

En attendant d'être à ce niveau, vous pouvez déjà désactiver ces piafs débiles avec ceci :
www.Morrowindfiles.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=28

Halfling

Côté nouvelles espèces, il y a du choix. Outre les espèces ridicules que l'on trouvera par poignées de dix, il y a quelques trucs intéressants. La plus marrante

AJOUTER SUPPRIMER LES ADD-ON

Pour activer un add-on, rien de plus simple : allez dans le répertoire du jeu et placez l'extension « .esp » dans le dossier « Data files » en vrac. Lancez « Morrowind launcher.exe », cliquez sur Datafiles et cochez le nom de l'add-on. Si vous ne souhaitez plus utiliser une extension, retournez sur le launcher et ôtez-la du menu. Attention, avant cela, veillez à ne plus posséder un objet original (existant uniquement dans l'add-on en question) sur vous sans quoi il se peut que le jeu se mette à râler en chargeant la sauvegarde. C'est pas très grave en soi, c'est juste émouvant. Comme tout (ou presque) se trouve déjà dans le jeu, les add-on et plug-in sont généralement de taille ridiculement petite (50 Ko à 1 méga pour la moyenne).

est le Halfing (Hobbit) faite sur mesure pour un personnage plutôt voleur. La puissance du moteur de Morrowind a permis à son créateur de rendre cette espèce très petite, et on verra alors tout le jeu du haut de nos 60 cm.

www.moddaz.com/english/link.php?file=17

Weight FiX

Excellent exemple de la simplicité de l'éditeur. Celui-ci permet de modifier très simplement une variable globale affectant tout ou une partie du monde. Ce plug-in curieux, divise le poids des fourchettes et des couteaux pour un meilleur « réalisme ». Oui, j'ai craqué, depuis, je me balade avec une centaine de couverts sur moi en permanence, comme Guy Degrenne. Encore merci.

www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=127&modpage=6&sortby=date&searchby=&searchval=

LeSS gEnEric NPC

Une petite extension pour éviter que les NPC de Seyda Neen (village de départ) ne répondent tous la même chose à la même question. Ça leur donne un peu plus de personnalité en attendant qu'un prochain add-on modifie cela pour les autres villes. Rajoute aussi une quête.

www.moddaz.com/english/link.php?file=25

HomE SwEEt HomE

On trouve d'innombrables add-on qui permettent au joueur de s'approprier une maison ou même un château dans de nombreuses zones. En réalité, ces plug-in ont été créés dans les premiers temps du jeu par des personnes qui n'étaient pas allées bien loin dans la quête principale (pensant que cette option était absente de Morrowind). Je ne saurais que trop vous conseiller de vous passer de ces extensions dont la plupart sont d'ailleurs déséquilibrés. En voici tout de même une très simple à Balmora :

www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=160&modpage=3&sortby=date&searchby=&searchval=

AidEs au dévEloppEmEnt

Cet add-on très moyen (des monstres idiots par milliers sont posés partout et font ressembler le jeu à un Warcraft en 3D) a l'unique mérite de nous montrer qu'il est possible de rajouter des paysages extérieurs (ici un archipel) très facilement. Il montre aussi qu'il est faisable de créer des montagnes très très hautes

www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/ rpgplanet/Morrowind/praetoriangaurd_0605.zip

Autre essai, plus ambitieux, Terrum, une nouvelle ville pour le moment très buggée (ne surtout pas sauver dedans). Là aussi, une excellente base pour les développeurs en herbe :

www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=141&modpage=5&sortby=date&searchby=&searchval=

REAl SignpOsts

Le plug-in le plus gros de notre sélection (237 Ko de download, pfuii, c'est énorme !) remplace les indications génériques sur les routes (il faut mettre le curseur dessus pour les lire) par de vrais textures avec le nom des villes et des lieux apparents. Utile et plus pratique que le guide Michelin.

www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=81&modpage=9&sortby=date&searchby=&searchval=

Armorer MOd

Malheureusement, dans Morrowind, tout n'est pas aussi intéressant à jouer qu'un magicien ou un lanceur de sort. Ce plug remédie un peu à cela en nous permettant de forger nos propres armures. Une échoppe à Balmora (à côté du transport) permet de fabriquer un tas de protections rares (ebony, glass, bone, dwewer) à la seule condition de posséder la matière première, ce qui ouvre la porte à une multitude d'expéditions pour aller la récupérer.

www.rpgplanet.com/Morrowind/mods/mods.asp?modchoice=dl&modid=118&modpage=7&sortby=date&searchby=&searchval=


joystick
POUR LA
Hors-série n°20
Anarchy online
Le jeu de rôle futuriste massivement multijoueurs.
Le jeu complet* avec
1 MOIS
d'abonnement offert.
* Version complète incluant les dernières mises à jour.
Jeu en anglais, manuel en français.
© funcom
EN VENTE LE 12 JUILLET CHEZ


PREMIÈRE FOIS EN KIOSQUE
7,5 €
seulement !
Découvrez l'un des hits Internet de l'année, accompagné d'un guide pour bien débuter ainsi qu'une multitude d'informations sur le jeu et ses futurs add-on.
Nécessite une connexion Internet. Windows 98/Me/2000/XP – Pentium III 300 Mhz – 128 Mo de Ram – CD-Rom – Carte 3D 32 Mo de Ram compatible Direct3D – Modem 56Kb/ADSL/Modem Câble.
VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TOP RÉDAC'



ACTION

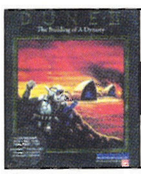
Aliens Vs Predator 2 — *Novembre 2001* • Monolith

Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Elite Force — *Septembre 2000* • Raven Software

Midtown Madness 2 — *Octobre 2000* • Angel Studios





STRATÉGIE

Age of Kings — *Octobre 1999* • Ensemble Studios

Battle Realms — *Novembre 2001* • Liquid Entertainment

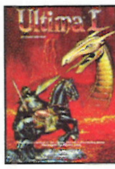
Conflict Zone — *Mai 2001* • MASA



Ground Control — *Juin 2000* • Massive Entertainment

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware



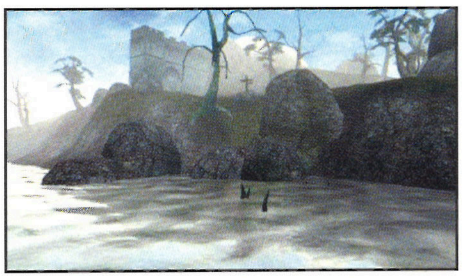
JEU DE RÔLE

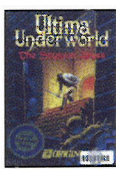
Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

Baldur's Gate 2 — *Novembre 2000* • Bioware/Black Isle

Fallout 2 — *Décembre 1998* • Interplay

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks





ACTION-AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

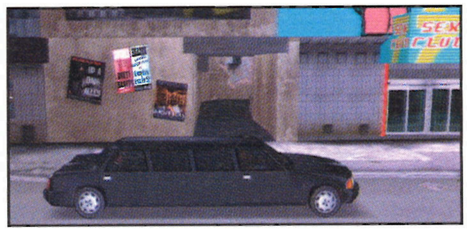
GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

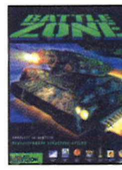
Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

System Shock 2 — *Août 1999* • Irrational Games

The Nomad Soul — *Décembre 1999* • Quantic Dreams

Thief 2 — *Juillet 2000* • Looking Glass





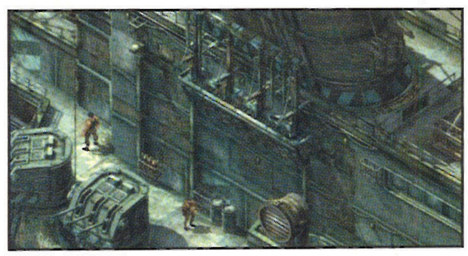
ACTION-TACTIQUE

Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment





AVENTURE

Discworld Noir — *Juin 1999* • Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • Lucas Arts

ndr : Note du rédacteur

ndrc : Note du rédacteur en chef

Par iansolo

Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

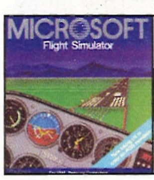
Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software





SIMULATION

B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 — *Septembre 2000* • Microsoft

F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft



Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone

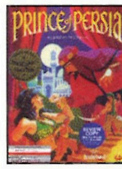
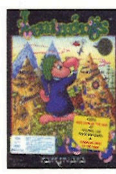


PLATE-FORME

Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft





ARCADE-RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17



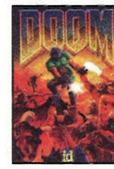


SPORT

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 — *Novembre 2000* • Neversoft



RÉSEAU

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call : Dark Majesty — *Octobre 2001* • Turbine

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament — *Décembre 1999* • Epic



LES JEUX QU'ON ATTEND

Jeu	Genre/Éditeur
Deus Ex 2 *Ion Storm*	Action-Aventure/Eidos
Doom III *Id Software*	Shoot/Activision
Freelancer *Digital Anvil*	Simulation spatiale Microsoft
Mafia *Illusion Softworks*	Action-Aventure/Take 2
No One Lives Forever 2 *Monolith*	Shoot/Sierra
Sovereign *Verant*	Stratégie en ligne/Verant
Toca Race Driver *Codemasters*	Simulation/Codemasters

Jeu majeur et indispensable

Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

Démo ou patch présents sur le CD-Rom

40 BEUARK — 50 MOYEN — 60 PAS MAL — 70 BIEN — 80 TRÈS BIEN — 90 EXCEPTIONNEL

GRAND THEFT AUTO III

JEU D'ACTION À PIED ET EN BAGNOLE POUR JOUEURS DE 16 ANS ET PLUS - PC CD-ROM

Le papillon, au début, c'est une petite chrysalide toute crado. Beurk qu'on se dit, c'est pas beau à voir. Et puis un jour, hop, il en sort un truc magnifique avec des jolis dessins colorés sur les ailes. Eh bien Grand Theft Auto, c'est pareil. Il aura fallu attendre deux épisodes pas terribles pour que la petite chrysalide se transforme en un magnifique bombyx en 3D. O.K., l'analogie est merdeuse, j'aurais mieux fait de prendre le coup du crapaud qui se transforme en prince, mais laissez-moi tranquille, j'ai un test à écrire.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi, Grand Theft Auto III est à l'origine un jeu PlayStation 2. En fait, les développeurs nous l'ont avoué, ce titre était avant tout destiné au PC, mais les temps sont durs, il faut se faire du cash rapidement, c'est ce qui les a poussés à sortir ce produit sur console avant de l'optimiser pour nos machines. Et grand bien leur en a pris, puisqu'ils ont réalisé l'année dernière un carton monumental en vendant des centaines de milliers d'exemplaires de Grand Theft Auto III aux États-Unis et dans de nombreux pays européens. Les raisons de ce succès ? Un gameplay extraordinaire donnant au joueur une liberté d'action totale, une ville entière et vivante à explorer, des missions variées, une durée de vie fantastique… et un prix plus bas que la moyenne. Le jeu s'est récolté des notes faramineuses – Joypad lui a collé un 9/10 – et nous sommes déjà pas mal dans cette rédaction à s'être offert une PlayStation 2 rien que pour pouvoir jouer à ce jeu qui a mis tout le monde sur le cul. Aujourd'hui, le voilà enfin qui débarque sur nos PC. Inutile de vous dire que nous l'attendons au tournant, et que nous étions impatients de savoir ce que cette merveille allait donner sur nos bécanes de course gavées de mégahertz.

MEGASTAR joystick

98 · XP · direct 3D

JOUABLE SUR PIII 700, 128 MO RAM, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR ROCKSTAR GAMES
DÉVELOPPEUR ROCKSTAR STUDIOS G.-B.
TEXTE ET VOIX VOIX EN ANGLAIS, TEXTE EN FRANÇAIS
NBRE DE JOUEURS 1



ESSIONAL
AE KWON DO
LOTTO
CANDIES
GREETING
CARDS
d St.
Foreign Magazines
Lotto
Coffee
POLICE
LCPD

Vol de voiture aggravé

Grand Theft Auto III nous place dans la peau d'un braqueur de banque qui, après avoir échoué en prison à la suite d'une trahison, profite d'une attaques ur son fourgon blindé pour se faire la malle. On débute donc le jeu dans une planque de Liberty City, une ville imaginaire décadente tenue par les gangs et les politiciens véreux, avec pour seule arme une batte de base-ball et la furieuse envie de se faire une place parmi la pègre locale. Les déplacements, qui sont en vue de dos à la troisième personne, se font à pied ou en voiture. Pas besoin d'aller s'acheter la Seat de Lara Croft chez le concessionnaire, il suffit de se mettre en travers de la route, de stopper une bagnole et d'éjecter son propriétaire, c'est moins moral mais plus rapide. Un petit mot sur les sauvegardes avant de continuer : il n'y a pas de touche « Quick Save » comme on en a l'habitude dans ce type de jeux, il faut impérativement retourner à la planque pour sauvegarder (avec la possibilité de garder sa voiture en la mettant dans un garage fermé, ce qui permet également de la réparer). Lorsqu'on déclenche une mission, ce dont je vais vous parler dans le paragraphe d'après, il n'est donc plus possible de sauvegarder. Rassurez-vous, ce n'est jamais frustrant, ce jeu est tellement bien fait qu'on ne se lasse pas de recommencer vingt fois la même chose…



Une vraie vie de vaurien

La campagne solo du jeu consiste en une cinquantaine de missions qu'on se voit assigner par les gangsters de la ville. Au début par exemple, on est présenté à Luigi, le patron d'un club de strip-tease plutôt louche. Après avoir gagné sa confiance sur des petits boulots, on fait d'autres connaissances : Joey le garagiste, Tony le vieux mafioso, Salvatore le parrain du coin… On choisit d'aller rendre visite à l'un ou à l'autre pour récupérer une nouvelle mission, ça peut être de buter un traître, de conduire des filles de joie au bal de la police, de planquer un cadavre, de détourner un fourgon blindé, de détruire les camions de livraison d'une boutique qui n'a pas payé à temps sa « protection »… Pour atteindre les objectifs, le choix appartient au joueur ; il y a littéralement des milliers de chemins possibles. Exemple : l'une des premières missions du jeu consiste à flinguer un membre important des triades chinoises. On peut foncer sur lui en

En mieux chez nous

Hop, une petite liste exhaustive de toutes les améliorations apportées à la version PC par rapport à la version PlayStation 2 :

- Support des skins pour le perso. On peut sélectionner, grâce à un menu, l'apparence du héros et importer ses propres créations. Inutile mais rigolo. Il y a déjà des centaines de skins à télécharger sur www.gouranga.com

- Ajout d'un nouveau canal radio qui va lire les MP3 placés dans un certain répertoire (il suffit de les glisser dans le répertoire MP3 du jeu).



- Deux types de contrôles : Classic (comme sur PlayStation 2) et Standard qui permet de diriger le personnage en mélangeant clavier, souris et joypad.

- Possibilité de revoir les 30 dernières secondes d'action (en appuyant sur F1). On peut ensuite changer l'angle de vue avec la souris. Marrant, mais il n'y a aucun moyen de sauvegarder ces séquences.

- Évidemment, les textures ont été retravaillées et sont maintenant en haute résolution, ce qui signifie notamment qu'on peut clairement lire les panneaux de signalisation ou les enseignes des magasins.

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

Attention les gens, Grand Theft Auto III est un jeu à réserver à un public averti. Très averti même, genre capable de faire la part des choses, parce qu'on passe son temps à dessouder des mecs, à buter des flics, à rouler sur des pauvres innocents… C'est violent, c'est immoral, mais si vous n'êtes pas capable de comprendre que ce n'est qu'un jeu vidéo et pas une apologie du crime, alors ne l'achetez pas.



La vue de dos est vraiment la plus pratique, mais il est aussi possible de jouer en vue de dessus, façon Grand Theft Auto II, ou d'enclencher une Vue Cinématique qui place la caméra dans les angles les plus spectaculaires.

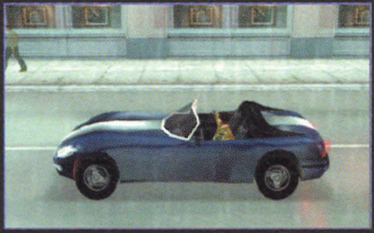


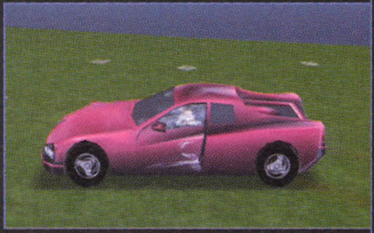
En réglant la distance de vue au maximum, il n'y a aucun, absolument aucun clipping. Seule exception : les papiers sur le sol qui apparaissent au dernier moment. Mais faut vraiment se coller sur l'écran pour le remarquer.

Quelques modèles en stock


La Stinger, le bolide préféré des Yakuzas


Le gros pickup utilisé par les Colombiens


La Banshee, ma bagnole favorite, nerveuse et racée


La Cheetah devrait vous rappeler un certain modèle italien


Le camion de l'armée, ça impressionne les filles


Le Liner, parfait comme véhicule-bélier


Un bus scolaire même pas jaune, c'est dommage


La Blista, un monospace familial de merde


Conduire une benne à ordures, un rêve devenu réalité


L'un des deux modèles de taxi disponible, ici le haut de gamme

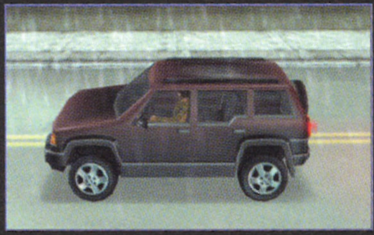


Yep, on peut voler des voitures aux flics et allumer les gyrophares…


La Kuruna, une des nombreuses berlines disponibles


Cette monstruosité est la voiture officielle des gangs chicanos

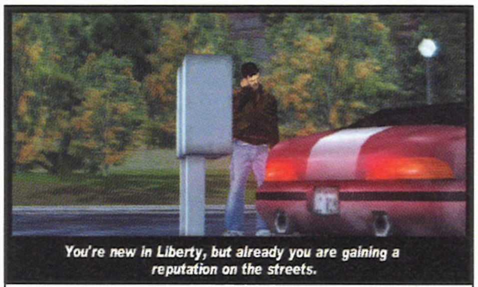

La Mafia Sentinel, c'est fou ce qu'elle ressemble à la caisse de Fishbone


Envie de 4x4 ? Alors évitez le Landstalker, c'est un veau.



Eh oui, il y a même des bateaux… Et un avion aussi d'ailleurs.

slalomant entre les balles de ses gardes du corps et lui tirer dessus à bout portant, ou bien l'effrayer pour lui faire prendre la fuite en bagnole et l'attendre un peu plus loin au volant d'un gros camion. On pourrait aussi le rattraper à bord d'une voiture rapide et le faucher avec une rafale d'Uzi, ou l'écraser s'il est à pied. L'Intelligence Artificielle des ennemis étant plutôt développée, que ce soit lorsqu'ils sont à pied ou en voiture, on est souvent surpris par leur réaction. Lors des courses-poursuites notamment, ils se comportent de manière très réaliste, prenant des risques pour doubler les autres voitures, tournant au dernier moment, écrasant parfois quelques passants… Bref, cela rend les missions vraiment palpitantes, O.K. c'est un adjectif ringard, mais c'est vraiment ça : palpitant. C'est un vrai régal que de foncer dans les rues de Liberty City en zigzaguant à travers les voitures, en fauchant les piétons et les lampadaires, à la poursuite d'une camionnette déglinguée qui finit par exploser après s'être encastrée dans un mur. Et ça, c'est vraiment le quotidien du joueur dans GTAIII.



Les missions sont présentées par des cinématiques courtes mais d'excellente qualité, avec des animations en Motion Capture très réussies.

Relaxation entre deux missions

GTAIII est un jeu qui donne une grande liberté d'action au joueur, on n'est pas du tout obligé d'enchaîner les missions comme un forcené. Entre deux boulots pour la mafia ou les yakuzas, on est tout à fait libre de cruiser sur les grands boulevards dans une voiture décapotable volée avec la stéréo à fond, ou bien d'effectuer les missions annexes. Elles ne sont pas obligatoires pour progresser dans l'aventure, et pourtant, ce sont elles qui donnent vraiment tout son charme au jeu. Tenez, imaginez que vous passiez à côté de la clinique. Hop, vous fauchez une ambulance sur le parking et, en appuyant sur une touche,

La cerise sur le gâteau

Sur PlayStation 2, Rockstar avait déjà pratiqué une politique de prix agressive en vendant le jeu à 299 balles (contre 400 pour un jeu classique sur console). Avec la version PC, ils ont encore rogné leur marge et vous trouverez facilement le jeu pour moins de 40 euros (environ 250 francs). Alors, après ça, s'il y a encore des abrutis pour justifier le piratage en disant que les jeux sont trop chers et mal foutus…


Non, vraiment, ne me demandez pas ce que je faisais avec cette limousine sur la plage…



Par défaut, le moteur 3D affiche des traînées visuelles qui donnent une touche graphique particulière au jeu. On peut les désactiver pour gagner un peu en fluidité.

TIPS TECHNIQUE Jouez avec la luminosité au maximum, les couleurs seront plus pétantes et les décors vous paraîtront encore plus jolis.

vous déclenchez les missions « Paramedic ». Ça consiste à aller chercher des éclopés dans les rues de la ville et à les ramener à l'hosto dans un temps limité, sans les avoir trop secoués. C'est idéal pour affiner ses talents de pilote, car l'ambulance est plutôt délicate à conduire. Si vous vous sentez plus Charles Bronson que Doug Ross, rien ne vous empêche de piquer une bagnole de flic et d'essayer les missions « Vigilante », où il faut arrêter les bagnoles des criminels en fuite. Vous en voulez encore ? Il y a des missions de taxi, des missions de pompiers, des cascades à réaliser en trouvant des tremplins disséminés dans la ville, des paquets cachés à retrouver, des épreuves en 4x4… En répondant aux téléphones publics qui sonnent, on peut aussi participer à des courses de rue ou bien effectuer des jobs en sous-main pour des petits truands. Et après toutes ces activités de plein air, vous pourrez toujours vous arrêter dans un quartier chaud pour faire monter une pute et l'emmener vous remonter le niveau de vie dans une ruelle sombre… Voilà, c'est presque comme dans la vraie vie, enfin en tout cas, presque comme dans la vraie vie de Captain Ta Race. La durée de vie, vous vous en doutez, atteint des sommets pour un jeu d'action, je ne connais à vrai dire personne qui ait réussi à compléter tous les objectifs à 100 % (mais je ne désespère pas d'y arriver avant noël 2005). Pour vous donner une idée, en terminant toutes les missions obligatoires de la campagne, vous aurez exploré environ la moitié du jeu…

PC vs PlayStation 2

La réalisation du titre sur PlayStation 2 a provoqué quelques débats. Sur console, c'était très beau, mais on sentait que le hardware de la machine était à ses limites, puisque l'affichage dépassait rarement les 25 images par seconde. Nous avons



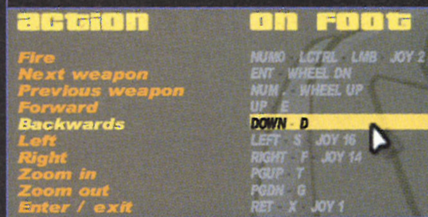
Vous vous retrouverez à slalomer entre les obus de tanks à bord d'un bolide décapotable, et ça, c'est vraiment la grande classe.

Un air de Brooklyn

Liberty City est une ville imaginaire, mais elle est en fait fortement inspirée de New York. Elle est divisée en trois quartiers principaux, trois îles reliées entre elles par des ponts, des tunnels et un système de métros. Le jeu débute à Portland View, qui rappelle beaucoup Brooklyn : des quartiers populos, un port qui abrite des activités louches, la mafia et les triades chinoises qui se tirent dessus toute la journée… Après une bonne quinzaine de missions, on accède à Staunton Island, le Manhattan local. C'est le quartier des affaires avec ses immeubles de bureaux et ses grandes rues propres. Enfin, la troisième île, Shoreside Vale, est un peu le New Jersey de Liberty City. C'est presque la campagne, on y trouve que des villas de luxe loin de l'agitation du centre-ville, mais aussi un aéroport, un barrage, un observatoire astronomique… Chaque île se parcourt sans aucun temps de chargement, et il n'y a guère que deux ou trois secondes à patienter lorsqu'on passe d'une île à l'autre. Impossible de vous dire combien de kilomètres de routes ça représente ; pour tout vous dire, après plus de cent heures passées sur les versions PS2 ou PC, je découvre encore des hectares entiers de terrains que je n'avais jamais vus…

Plus besoin d'être un poulpe

Sur PlayStation 2, la maniabilité était parfaite en bagnole, mais un peu bizarre à pied. Pour tirer notamment, il y avait tout un système de visée automatique bien bancal qui rendait les fusillades cauchemardesques. Sur nos beaux PC, le problème ne se pose heureusement plus puisqu'on peut aussi utiliser la souris. Ce que je vous conseille d'adopter comme mode de contrôle, c'est le type « Standard ». À pied, configurez les touches pour vous diriger comme dans un Quake-like avec la



souris et le clavier. En revanche en voiture, rien ne vaudra un bon gamepad avec au moins six boutons, car il y a quand même pas mal de commandes à assigner. Les plus importantes sont le frein à main (pour prendre les virages comme un homme) et les Look Left et Look Right qui, combinés avec le touche Fire, permettent de lâcher des rafales d'Uzi depuis la voiture. Perso, j'ai utilisé un pad Playstation connecté au port USB par l'adaptateur SmartJoy (www.smartjoy.com), ce qui m'a donné exactement les mêmes sensations et surtout la même précision que sur console lors de la conduite.

TIPS JEU

Lorsque vous avez vraiment fait un carnage et que les policiers vous chassent comme des fous, foncez vers l'atelier de peinture pour maquiller votre voiture. Cela remettra tout de suite à zéro le compteur d'étoile.
Cherchez les paquets cachés. Il y en a cent répartis sur les trois îles. Ils se trouvent généralement sur les toits des immeubles et dans des coins où l'on aurait jamais eu l'idée d'aller. Tous les dix paquets, vous gagnerez une arme.

testé le jeu sur une config de nantis (2000XP, 512 Mo de RAM, GeForce 3), et je peux vous assurer qu'en 1024x768, couleurs 32 bits, tous les détails à fond et la distance de vue réglée au maximum, la console de Sony peut aller se rhabiller. C'est magnifique et ça ne descend jamais en dessous des 30 images par seconde. On peut admirer les bagnoles magnifiquement modélisées (leur comportement physique est d'ailleurs digne des meilleurs jeux de course), les rues bordées d'immeubles, les lumières de la ville qui changent selon l'heure ou la météo, tout ça avec une profondeur de vue étonnante. Je vous renvoie aux photos d'écran pour vous faire une idée. Comme m'a dit je ne sais plus qui en parlant de l'ambiance graphique de ce jeu, on a l'impression de « sentir le béton », on se croirait vraiment au milieu d'une ville. D'ailleurs, la dernière fois que je suis parti à Los Angeles, je regardais certains quartiers à travers la vitre du taxi en me disant : « Tiens, ça ressemble au quartier du gang chicanos dans GTAIII ».
Évidemment, vous avez un vrai trafic avec des milliers de voitures, de camions qui s'arrêtent aux feux rouges, vous avez aussi des piétons par centaines qui déambulent sur les trottoirs, il y a des avions qui passent dans le ciel, bref, Liberty City est une ville vivante, on a en fait l'impression de se retrouver dans une sorte de nouveau Midtown Madness plus réaliste et nettement plus beau.
Je vous conseille de vous arrêter sur un trottoir vers 18 h 00 et de regarder lentement le crépuscule tomber sur la ville, c'est presque émouvant. Et après, allez tabasser une vieille dame pour lui piquer son fric, parce qu'il ne faut pas se ramollir non plus.



Il faut absolument connaître l'adresse des ateliers Pay'n Spray disséminés sur Liberty City. Ils vous permettront de réparer et de repeindre les véhicules en quelques secondes.

« Disposable music for a disposable world »

Continuons à parler technique en rendant hommage à l'extraordinaire partie sonore du jeu. Disons-le clairement, la bande-son de GTAIII est la plus surpuissante jamais réalisée pour un jeu. Les bruits de moteur ou les coups de feu sont très classiques, mais dès qu'on entre dans une bagnole et qu'on met la radio, ça devient cosmique : on a à disposition une dizaine de stations radio bien débiles, au total plus de trois heures de programme, avec des tubes ringards, des pubs crétines, des talk-shows à pisser de rire (pour ceux qui comprennent l'anglais)...
Les développeurs ont engagé des vrais animateurs pour enregistrer tout ça, ils ont même été jusqu'à faire les fonds de tiroir de Giorgio Moroder pour acheter les droits de ses vieilles chansons oubliées, d'infâmes morceaux des années 80 avec des titres comme « Push To The Limit » ou « She's On Fire ».



Le rendu des dégâts sur les voitures est vraiment exemplaire, on les voit très clairement se dégrader au fur et à mesure des chocs subits.

Mais que fait la police ?



L'attitude de la police se mesure par un compteur d'étoiles situé en haut à droite de l'écran. Lorsqu'il est vide, pas de souci, on peut se balader partout sans craindre de se faire arrêter par une patrouille. Une étoile signifie généralement un petit crime, par exemple un passant écrasé pendant une course-poursuite. Là, il vaut mieux se planquer quelques secondes dans un coin et attendre que la pression retombe, afin d'éviter un détour par le commissariat. Lorsqu'on commence à mettre vraiment le boxon dans les rues



(attaque de passants au lance-flamme, tir au bazooka sur une voiture de flic...), on atteint les deux étoiles. Les keufs deviennent alors vraiment énervés et n'hésiteront pas à vous foncer dessus pour vous stopper net. Au-delà de deux étoiles, c'est la cavalerie qui déboule : d'abord les hélicos qui vous suivront à la trace, ensuite des barrages qui seront installés un peu partout dans la ville, puis les agents du FBI avec leurs voitures noires surpuissantes. Et lorsque le compteur est au maximum, six étoiles, c'est carrément l'armée et le FBI qui débarquent : vous vous retrouverez à slalomer entre les obus de tanks à bord d'un bolide décapotable, et ça, c'est vraiment la grande classe.





Petite vue sur le port de Liberty City, l'endroit idéal pour refourguer les voitures volées ou se planquer entre les containers quand on est recherché par la police.

Les aventuriers du patch magique

Il y a de fortes chances pour que vous ayez des petits soucis la première fois que vous lancerez GTAIII. Alors voilà une liste des problèmes les plus courants, et les moyens de les résoudre :

- Si le jeu ne se charge pas ou met des heures à se charger, c'est la faute du CD que certains lecteurs ont du mal à lire. Enlevez-le puis renfournez-le d'un geste ferme et viril, en général ça passe.
- Si les textes des menus ne s'affichent pas (bandes jaunes à la place), il s'agit d'un bug de DirectX 8.1. Téléchargez le patch Microsoft à l'adresse suivante : http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q306676
- Si le jeu saccade alors que vous avez une grosse machine, pensez d'abord à installer les derniers drivers (les 28.32 ou les 29.40 bêta marchent très bien avec les cartes NVidia). Si ça rame toujours, c'est un problème de gestion du T&L pour lequel le site NVChips-fr a une solution, aller voir sur www.nvchips-fr.com/News/news.php?date=2002-06-04&newsnumber=1. Vous pouvez aussi jeter un œil sur www.gouranga.com et www.GTAIII.com, les sites de référence pour le jeu.



La gestion des effets météo est remarquable, on passe sans à-coups du beau temps au brouillard, du brouillard à la pluie...



Un vrai régal, on est abasourdi par la quantité de boulot réalisé par DMA sur la partie sonore. Lors des cinématiques qui décrivent les briefings de chaque mission, on a aussi droit à des doublages anglais effectués par des acteurs professionnels plus ou moins connus, généralement des Italo-Américains avec un accent mafieux style « Les Affranchis », ce qui rend tout de suite les scènes plus crédibles. Bref, pour une fois, ce qui arrive à nos oreilles a été traité avec autant de soin que ce qui arrive à nos yeux. Enfin un jeu vidéo digne des kits d'enceintes à 2 000 balles qu'on trouve dans le commerce.

Pas loin de la perfection ludique

Je me rends compte qu'on atteint presque la fin du test et que je n'ai pas encore fait de commentaires négatifs sur GTAIII. Le jeu parfait n'existe pas, ça c'est sûr, mais là, j'avoue que je n'aurais pas grand-chose à reprocher à ce titre. Franchement… Le gameplay est une merveille, les missions sont toutes réussies et variées, les contrôles sont encore meilleurs que sur Playstation 2 (voir l'encadré « Plus besoin d'être un poulpe »), la réalisation technique frôle la perfection… Je vais tout de même vous signaler qu'il existe quelques petits bugs. Le plus répandu semble être l'impossibilité d'afficher le texte dans les menus. Ça se corrige en téléchargeant un bête patch DirectX de Microsoft. Il y a aussi des problèmes de performance sur certaines configurations, mais des solutions ont été trouvées (en attendant un premier patch officiel). Je vous ai fait un encadré avec tout ce qu'il faut savoir pour faire tourner le jeu correctement, parce que je suis un garçon serviable. Il reste malgré tout quelques erreurs de programmation regrettables (comme la sensibilité de la souris qui se dérègle entre chaque partie…), mais dans l'ensemble, ce n'est pas le nid à bugs qu'on craignait. Bon, certes, on sent que les développeurs auraient pu pousser un peu plus loin l'optimisation PC, ça se voit particulièrement sur les petites machines qui auront bien du mal à faire tourner le jeu (voir « Un peu de technique »). On aurait aussi aimé avoir plus d'améliorations par rapport à la version console, comme par exemple la présence d'un mode multijoueur qui n'a finalement pas été implémenté – les développeurs n'étaient pas contents du résultat. Malgré cela, le plaisir de jeu reste exceptionnel, ce Grand Theft Auto III est un concentré de bonheur ludique qui devrait vous tenir collé à l'écran pour des semaines. Une grande leçon de gameplay.

ackboo

En Deux Mots

Avec le terrain de jeu fantastique qu'est Liberty City (composé de trois îles) la grande variété des missions, sa réalisation graphique impeccable, sa bande sonore étonnante et la liberté laissée au joueur, Grand Theft Auto III redéfinit à lui tout seul les critères du jeu d'action. Un titre indispensable auquel tout le monde devrait succomber. Et tout ça, pour moins de 40 euros. Et là, tout est dit.

- + La liberté d'action laissée au joueur
- + Des dizaines de missions très variées
- + Une ville entièrement modélisée avec piétons, trafic routier…
- + L'extraordinaire soin apporté à la partie sonore
- + Un moteur 3D impeccable
- + Une excellente durée de vie
- + La modélisation et le comportement physique des dizaines de véhicules disponibles
- + Un prix à faire honte aux concurrents (moins de 40 euros)
- – Une grosse machine est nécessaire pour profiter pleinement du jeu
- – Pas de mode multijoueur
- – Quelques bugs qui mériteraient un bon patch

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
93	92	97

Un peu de technique

La configuration recommandée par les développeurs pour jouer à Grand Theft Auto, c'est 700 MHz, 128 Mo de RAM et une carte 3D 32 Mo. J'ai installé le jeu sur une bécane de ce niveau (un Athlon 750 pour être précis), et franchement, j'aurais été bien dégoûté d'avoir à tester le jeu là-dessus. En 800x600, 16 bits et la distance de vue réglée bien basse, ça tourne correctement, ça reste étonnamment beau vu la résolution, mais c'est un peu se gâcher le jeu que de jouer dans ces conditions. En fait, si vous n'avez pas au minimum 1,33 GHz et une carte graphique genre GeForce 2 sous le capot, je vous conseille d'attendre d'avoir les moyens de vous offrir une grosse machine pour goûter à cette merveille ludique qu'est GTAIII. Notez que le jeu n'est pas compatible avec les versions 95 et NT de Windows.



Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



128 Tests : Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cycling Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis
Sur le CD : I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, Z : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2
Aides de jeu : Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest

129 Tests : Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
Sur le CD : Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
Aides de jeu : Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

130 Tests : Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
Sur le CD : Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
Soluces de jeu : Max Payne, Myst III **Aide de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

131 Tests : Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
Sur le CD : Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
Soluces de jeu : Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

132 Tests : Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Flight Simulator 2002, IL-2 Sturmovik, Myth III : The Wolf Age, Dune, Star Wars : Galactic Battlegrounds, Fifa 2002
Sur le CD : Tom Clancy's Ghost Recon, Etherlords, Fifa 2002, Rogue Spear : Black Thorn, Deadly Dozen, Rally Championship 2002, Star Wars Battleground
Soluce de jeu : Throne of Ball **Aide de jeu :** Battle Realms

133 Tests : Return to Castle Wolfenstein, Asheron's Call : Dark Majesty, Rally Trophy, F1 2001 (V 1.0.7.4), The Nations, Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
Sur le CD : Aquanox, Art of War, Empire Earth, Megarace 3, Star Trek Armada II, Sim Golf, Soul Reaver 2, Duel Field, Pool of Radiance
Soluce de jeu : Commandos 2 **Aide de jeu :** Arcanum

134 Tests : Medal of Honor, Steel Beasts, Disciples : Sacred Lands, EverQuest : The Shadows of Lucin, Tropico : Paradise Island, Car Tycoon, Sid Meier's Sim Golf
Sur le CD : Comanche 4, Fairy Tale, Mech Warrior 4 : Black Knight, Medal of Honor, Operation Flashpoint, S.W.I.N.E, Trainz
Soluce de jeu : Empire Earth **Aide de jeu :** Arcanum

135 Tests : Capitalism II, Dark Age of Camelot, Command and Conquer Renegade, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Hundred Swords, Black & White
Sur le CD : Salt Lake 2002, Serious Sam 2, Warlords Battlecry 2, Worms Blast
Aide de jeu : Empire Earth

136 Tests : Jedi Knight II : Outcast, Civilization III, Warrior Kings, Commanche 4, Nascar Racing 2002 Season, Tiger Woods PGA Tour 2002
Sur le CD : Warrior Kings, Arx Fatalis, Dark Planet, Dragon Throne, StarTrek Bridge Commander, Moto Racer 3, Star Wars Starfighter
Aide de jeu : Empire Earth

137 Tests : Tony Hawk's Pro Skater 3, Freedom Force, Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge, Ghost Recon : Desert Siege, Worms Blast, Les Sims en vacances
Sur le CD : Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor, Disciples II, Mobile Force
Aide de jeu : Medal of Honor, Débarquement Allié



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❏ Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de ....€

98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137

❏ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❏ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de ....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....€

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

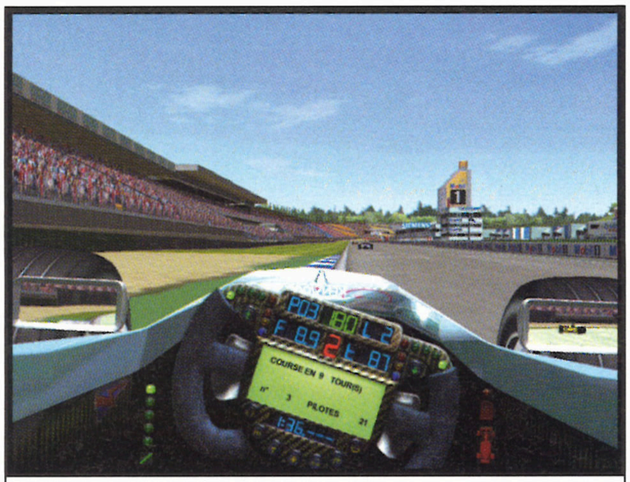
Attendu comme le messie par certains, d'un œil méfiant par d'autres, Grand Prix 4 plonge sans complexes dans la mare récemment creusée par F1 2002. Le but avoué est clair, emporter le titre convoité de la meilleure simulation de Formule Un sur PC. Peut-il y parvenir ? Réponse un peu plus bas... Oui, chez nous à Joystick, on aime faire durer le suspense...





Geoff Crammond's Grand Prix 4

GENRE : SIMULATION DE F1 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Voici la vue qui va vous fâcher avec le frame rate...

			MULTIJOUEUR
XP	98	Direct 3D	RÉSEAU LOCAL 8

JOUABLE SUR P4 2.2 GHZ (ET ENCORE !)
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR SIMERGY (U.K.)
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Si Grand Prix 3 avait déçu sur le plan de la simulation (quoi que puissent en penser certains fanatiques crammondiens), Grand Prix 4 nous est présenté depuis le début comme LE jeu qui remettra les pendules à l'heure. Soit, pourquoi pas, puisque Geoff Crammond a enfin compris qu'on ne développe plus un jeu comme au bon vieux temps, à savoir pratiquement tout seul. De nombreux parrains se sont penchés sur le berceau du bambin, graphistes et codeurs principalement, laissant à Geoff le soin de se concentrer sur l'I.A. et le modèle physique. C'est pourquoi Grand Prix 4 intègre enfin un vrai un moteur 3D, accéléré de partout, histoire d'afficher les tonnes de polygones nécessaires à son délit de bonne gueule. Le jeu recrée la saison 2001, ce qui correspond à 17 circuits, 11 équipes et 22 pilotes différents. On retrouve les modes de jeu classiques, à savoir un championnat complet, une course rapide, une course hors championnat (intégrant les séances d'essai), les tours chronométrés, et enfin les essais libres. Pas de mode Carrière donc, toujours en raison de cette histoire de licence FIA hypra-restrictive (tout du moins, c'est la raison officielle).

Prise de contact

À l'instar de Grand Prix 3, le premier lancement de Grand Prix 4 donne lieu à une séance de paramétrage automatique des options graphiques. En affichant une phase de course, le moteur 3D est censé s'ajuster à la puissance de votre machine pour obtenir le meilleur compromis beauté/rapidité. Dont acte. L'optimisme est de rigueur, car le résultat obtenu sur ma machine, un P4 2.2 GHz avec une GeForce4 TI 4600, est impeccable : c'est beau et ça ne rame pas (pas encore tout du moins, mais attendez de lire la suite). Comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, je profite de mon arrivée sur le menu principal pour me vautrer dans la page des options. Direction les commandes, en priant pour que le système de reconnaissance des périphériques ait été revu

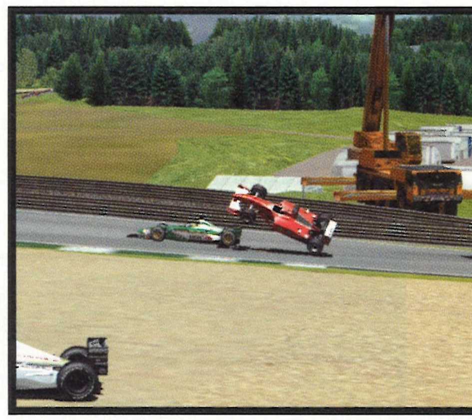


depuis Grand Prix 3. Espoir comblé en partie seulement, car je dois quand même me coltiner la phase de calibrage « gauche droite haut bas » de mon volant, à l'ancienne quoi. Putain d'Old School...En revanche, je dois être très bête, mais je n'ai toujours pas compris comment assigner de nouvelles touches à diverses fonctions (comme les changements de vue par exemple). Mais passons. Allons maintenant sur la page de la configuration graphique. Je désactive le mode automatique, afin de cocher manuellement ce qui convient le mieux à mon bon plaisir. Là, je m'aperçois que beaucoup d'options n'ont pas été activées par le mode Auto, comme celle du bump mapping. Ah le fourbe ! D'autres options ne sont réglées qu'à des valeurs moyennes, comme celles des reflets ou de la géométrie des voitures. Dis donc mon gaillard, on croyait endormir pépère ? Hum ? Et vlan, je te recolle tout ça à fond, parce que nom d'un cocker, si le jeu ne tourne pas sur ma machine, c'est qu'il y a du gruyère dans la choucroute. Ou une couille dans le potage, pour ceux qui préfèrent le langage captaintaracien. À ce propos, si vous connaissez une pension pas chère pour le garder pendant les vacances, voire un chenil - c'est bon aussi - merci d'écrire rapidement à la rédac. En fait, c'est ça ou on l'attache à un arbre. Quoi salauds ? On voit bien que ce n'est pas vous qui nettoyez la moquette quand on oublie sa promenade de 6 h 00 ! Alors un mois tout seul, vous pensez...





Un moniteur vous permet de suivre les séances d'essai de vos concurrents.



Les panneaux d'affichage sont dynamiques et projettent de vraies images de la course.



Voir Monaco et mourir

Choisissons le sempiternel circuit de Monaco pour effectuer nos premiers tours de roue, véritable benchmark pour les simulations de Formule Un. Le chargement se termine (assez rapide soit dit en passant), et me voici dans le baquet d'une McLaren, encore dans les stands. Chose normale, puisque j'ai choisi de débuter par une séance d'essais libres. Au milieu du volant se trouve un écran LCD, un menu permettant d'accéder aux réglages du véhicule, de changer de pneus, d'ajuster le niveau de carburant, ou encore de me lancer sur la piste. Ce que je décide de faire sans plus attendre. Premier choc, alors que je m'attendais à avancer pour sortir du stand, rien ne se passe. Pensant au plantage pendant une demi-seconde, la demi-seconde qui suit me rassure. Je vois des mécanos apparaître dans mes rétros, se placer devant moi, soulever la voiture à l'avant et à l'arrière, enlever les cales situées sous le châssis, reposer la voiture, puis démarrer le moteur. Enfin, un type s'avance devant le stand pour vérifier que la voie est libre, avant de m'autoriser à partir d'un geste du bras et d'une communication radio. La vache, ça en jette carrément ! Encore émoustillé par la scène inédite que je viens de vivre, je roule tranquillement le long de la voie des stands, à 80 Km/h. Un coup d'œil dans le rétro, et je vois mes mécanos réintégrer tranquillement leur local. Devant moi, ceux des équipes adverses s'affairent comme les miens pour préparer la sortie de leur poulain. Re la vache, c'est décidément très classe tout ça. Me voici maintenant sur la piste proprement dite, résolu à en découdre avec le modèle physique. Pour info, j'ai court-circuité toutes les aides au pilotage : freinage automatique, anti-patinage, remise dans le bons sens, indestructibilité, trajectoire idéale, boîte automatique, rapport suggéré, aide à la direction, et démarrage automatique (pour ne pas patiner lors des départs). Le moment de vérité est proche...





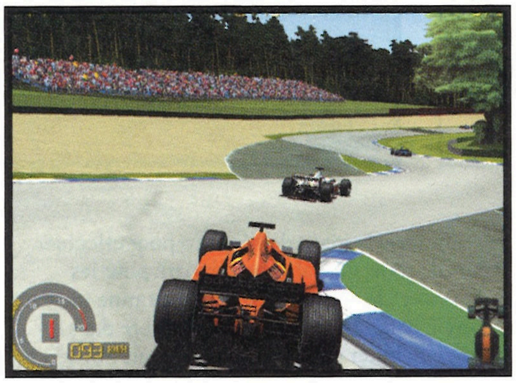
La gestion de la pluie est très réussie. Admirez l'imperfection des reflets.

Mieux que Grand Prix 3, mais...

On l'a dit dans l'intro, Grand Prix 3 a privilégié l'accessibilité au plus grand nombre face au réalisme du pilotage. Les erreurs de conduite étaient facilement pardonnées, sans parler de quelques incohérences notoires (comme le fait de pouvoir placer une moitié des roues dans l'herbe sans perdre l'adhérence, du moment que l'autre moitié était toujours sur la piste). Pour Grand Prix 4, le niveau de réalisme a été amélioré, mais on retrouve cette sensation de « facilité » : la voiture accroche beaucoup, vraiment beaucoup, ce qui permet de se sortir de situations normalement irrattrapables. Je pense notamment à des arrivées en courbe trop rapides et hors trajectoire, qu'un coup de frein permet de rattraper sans se finir contre le mur de sécurité. Si cet excès de grip convient tout à fait aux joueurs demandeurs d'un gameplay efficace et simple, les choses sont plus frustrantes pour ceux qui recherchent avant tout un pilotage en finesse. Contrairement à F1 2002, on ressent mal les dérapages et autres amorces de glisse. Du coup, lorsque vous commencez à perdre l'adhérence, il est souvent trop tard pour changer le cours des choses. Au mieux, ça se finit en tête-à-queue, au pire vous touchez un muret, et là tout est possible : roues, museau ou ailerons arrachés, pneu crevé, bref, c'est la fin des haricots. Alors, que faut-il penser de ce feeling de pilotage ? Bon ou mauvais ? Je vais vous donner une réponse de Normand. Soit vous privilégiez un gameplay assez simple (mais efficace), axé sur des sensations de conduite rapidement acquises, et là vous êtes servi. Soit vous préférez un pilotage plus subtil, plus fin, et là F1 2002 est incontestablement supérieur. J'entends déjà les fans de Geoff crier au scandale, mais rendez-vous à l'évidence, les gars : Grand Prix 4 n'est pas la panacée en termes de réalisme de conduite. J'insiste une dernière fois : cela ne veut pas dire que la conduite ne soit pas agréable, loin s'en faut, mais juste que l'approche élitiste annoncée à grands renforts de communiqués de presse pompeux ne se concrétise pas dans les faits.

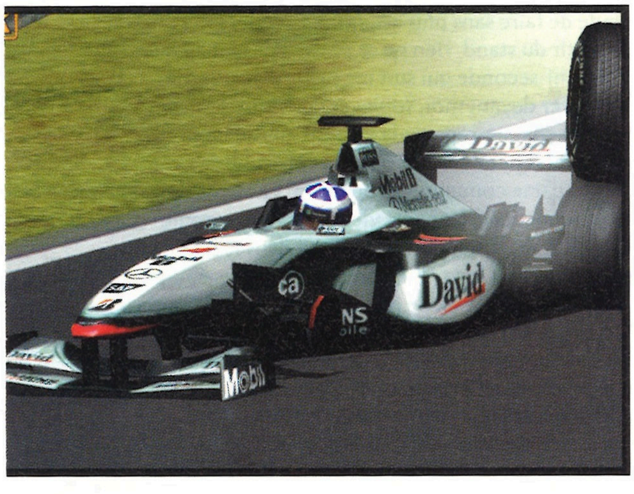
Bon, d'accord, j'ai peut-être été un peu optimiste au freinage... un peu...



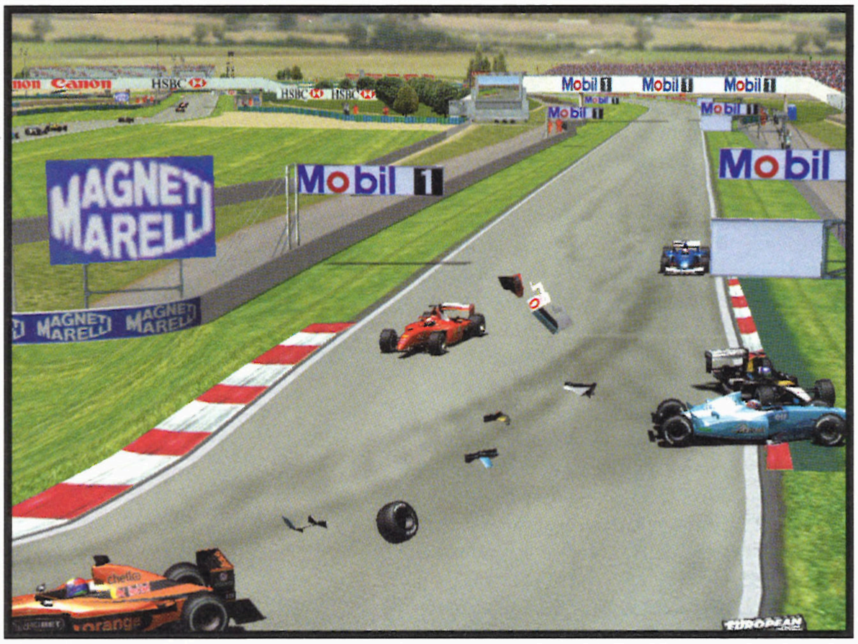


Graphisquement pas pourri

Pas la peine de tourner autour du pot, les circuits de Grand Prix 4 sont magnifiques. Bourrés de détails graphiques et d'objets 3D de tout poil, on ne se lasse pas de rouler au ralenti pour être sûr de ne pas en louper un pixel. Pour reprendre l'exemple de Monaco, on assiste à une véritable débauche d'immeubles aux façades impeccablement texturées, de bateaux de milliardaires mouillant dans le port, de gradins gorgés de public prenant des photos ou agitant des drapeaux, de grues, d'écrans géants (animés), de panneaux indicateurs, de grillages, de marquages au sol, etc., etc. Cela vaut, bien évidemment, pour tous les autres circuits de la saison, tous très beaux. Il vous suffit d'admirer les photos qui accompagnent ce test pour vous en convaincre. Autre point marquant des circuits, leur topographie. Réalisés grâce à l'utilisation du GPS (comme toute simulation moderne qui se respecte), les tracés sont un véritable paradis pour tous ceux qui aiment bosses (dommage qu'elles n'influent pas plus sur le modèle physique), dévers et autres pentes. Je sais, on dit ça à chaque fois qu'on reçoit une nouvelle simu, mais ici comme ailleurs, c'est le dernier qui parle qui a raison. Les pistes de Grand Prix 4 sont donc, jusqu'à nouvel ordre, la référence absolue en termes de tracé et de nombre d'objets 3D au cm². La modélisation des voitures est, de la même façon, très bonne. Plus le temps passe, plus les polygones affichés augmentent, et plus il devient difficile de départager les jeux concurrents sur ce point. On pourra peut-être regretter l'absence des disques des freins rougissant lors des décélérations, ou bien encore quelques éléments de la voiture texturés plutôt que modélisés (comme les échappements sur la Ferrari).







La gestion des dégâts est d'une rare précision.

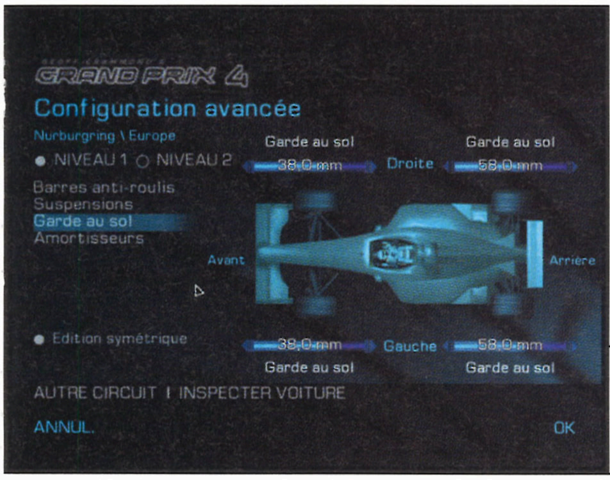
Le rêve...

Le paradoxe de Grand Prix 4, c'est que sa réalisation est à la fois brillante et insupportable. D'un côté nous avons d'excellents effets spéciaux, comme la gestion de la pluie, le nouvel exemple à suivre. Cette dernière est dynamique, et son impact sur les conditions de course est inégalé. Suivant la densité de l'averse, la piste se trouve plus ou moins humidifiée. Des flaques apparaissent sporadiquement, réfléchissant plus ou moins l'environnement alentour. De plus, les conditions d'adhérence sont respectées, les roues passant dans l'eau n'offrant pas le même grip que celles restées sur le sec. Oui, c'est possible, puisqu'au fil des tours et du passage des voitures, les trajectoires s'assèchent. Les nuages d'eau soulevés sont assez convaincants, même si la visibilité reste plus importante que dans la réalité. Autre point extrêmement novateur, légèrement abordé dans le début du texte : la gestion du personnel de piste. Les arrêts aux stands sont à ce titre très chouettes, car quels que soient les travaux à effectuer sur votre caisse, vous verrez les p'tits gars de votre équipe s'en charger comme des chefs : mise sur cale, remplacement des pièces cassées, changement des pneus, plein d'essence, tout s'orchestre devant vous comme une première des petits rats à l'Opéra de Paris. Tutus en moins. La Motion Capture est propre, impeccable, en un mot crédible. De la même façon, en cas de sortie de piste, vous verrez les commissaires galoper jusqu'au bord du circuit pour agiter des drapeaux jaunes, tandis qu'un autre viendra pousser votre voiture contre le muret de sécurité. On adore. Toujours question effets spéciaux, on parlera de la solarisation de la piste, variant en fonction de votre position par rapport au soleil (logique). Par moments, ça brille tellement qu'on en est presque aveuglé ! Terminons la distribution des bons points par la gestion des dégâts. En plus d'une dizaine d'avaries possibles (défaillance des suspensions, roue desserrée, crevaison, panne moteur, fuite d'eau ou d'huile, problèmes électriques, problèmes d'accélérateur ou de frein), la gestion des collisions est exemplaire. En cas de choc, la voiture peut perdre des dizaines de petits morceaux différents. Il peut s'agir d'un morceau d'aileron, du nez tout entier, d'une roue, des suspensions, voire carrément du bloc moteur... De plus, les morceaux restent sur la piste un certain temps, au risque d'endommager les voitures qui viendraient à les percuter. Enfin, nous parlerons de l'I.A. qui, excepté quelques accrochages absurdes (commis de temps à autre à la sortie des stands), est à la fois agressive et « posée ». Les attaques sont propres, les pilotes adverses ne vous font aucun cadeau, mais je n'ai pas eu à déplorer de comportement particulièrement idiot durant mes nombreuses parties.

...et le cauchemar

On terminera ce test par les choses qui fâchent, et qui expliquent pourquoi Grand Prix 4 ne se paye pas une meilleure note, malgré toutes ses qualités. La gourmandise du moteur 3D est ainsi absolument démesurée. Pensez bien que même sur ma machine, certaines phases comme les départs ou le passage devant les stands (voire les embouteillages en cas de carambolage) entraînent d'horribles ralentissements. Ça ne saccade pas, non, c'est juste lent, très lent, très très lent. Impossible de conduire dans ces conditions. Et ne croyez pas qu'il suffit de laisser la configuration graphique automatique opérer, ça ne change rien au problème. La vue interne est, à ce titre, un calvaire pour le frame rate, et je ne saurai trop vous conseiller d'utiliser la vue « museau » à la place, plus apte à gommer ce désagréable phénomène. En fait, j'ose à peine imaginer ce que cela peut donner sur des machines plus modestes, à moins de tailler à la serpe dans les options visuelles. On regrettera également des menus bordéliques, notamment ceux des réglages, pas ergonomiques pour un sou (on se prend à rêver de la télémétrie de F1 2002, bien plus pratique). In fine, Grand Prix 4 est intrinsèquement un bon jeu, possédant un fort potentiel, novateur sur bien des points, mais dont les exigences techniques sont trop importantes pour les machines actuelles. De plus, les intransigeants du pilotage resteront sur leur faim, préférant le feeling d'un F1 2002 aux atouts cosmétiques de Grand Prix 4. Choisis ton camp, camarade !

Fishbone



Les menus de réglage des voitures, pas très sexy, et surtout pas très ergonomiques.

Un peu de technique

Que dire, sinon qu'il faudra vous armer de patience avant de trouver la configuration graphique idéale pour votre machine. Mais sachez que la barre est placée haute, très haute même, puisque malgré un P4 2.2 GHz et une GeForce4 Ti 4600, nous n'avons pas échappé à d'insupportables ralentissements. Voilà pour expliquer la note technique assez modeste. Vous êtes prévenu ! Quant au reste, la gestion des forces feedback est correcte, mais sans plus. Enfin, les bruits des moteurs sont d'un bon niveau, mais malheureusement identiques d'une voiture à l'autre.

En Deux Mots

Grand Prix 4 est un bon jeu, pas vraiment élitiste en termes de pilotage, mais qui a le mérite d'innover sur de nombreux points. Toutefois, la gourmandise du moteur 3D est telle que peu de joueurs pourront en profiter. Fort dommage.

- + Les circuits
- + La gestion des dégâts
- + La météo
- + Le personnel de piste
- − le moteur 3D beaucoup trop gourmand
- − l'ergonomie des menus
- − Pas de pace car

60 TECHN (uniquement pour les PC haut de gamme) | 90 DESIGN | 85 INTÉRÊT

Team Factor

SHOOT TACTIQUE RÉSO POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Depuis la sortie de Counter-Strike, qui a connu le succès que l'on sait, d'autres studios n'ont eu de cesse de reproduire le même gameplay, nous réveillant souvent pour pas grand-chose.

Si nombre de ces mods collent à d'autres jeux comme Half Life ou Quake et profitent de leurs moteurs pour se concentrer sur le gameplay, d'autres n'hésitent pas à se lancer dans l'aventure commerciale en recréant un jeu programmé de A à Z.
Team Factor n'est cependant pas le premier à tenter l'expérience. Il y a un mois, c'était aussi le cas de Global Operations. Au final, on y trouvait des maps pas terribles et surtout un gameplay caoutchouteux qui nous rappelait que le déplacement correct du joueur au sein d'un FPS est tout de même une caractéristique indispensable. Eh bien voilà, Team Factor souffre un peu du même handicap mais en bien moins pire : le jeu est assez mou, le perso se déplace lentement, sautille à grand peine comme un puceron éclopé. Et là, j'entends déjà le bon con s'écrier : « Oui mais vous êtes un salaud, une ordure et un pourri parce que Team Factor se veut réaliste ». Alors, oui, c'est vrai, je suis un gros pourri, mais n'empêche, Rogue Spear, qui visait lui aussi le réalisme, présentait un jeu très nerveux même s'il souffrait du fait qu'on ne pouvait pas récupérer les armes des ennemis et que les persos ne pouvaient pas ramper. Heureusement, TF hérite de la visée des jeux de Redstorm : la précision de celle-ci augmente de façon considérable si l'on marche au lieu de courir, si l'on se retient de bondir ou que l'on pose un genou à terre. Malheureusement, ce système est foutu en l'air par le fait que les armes de poing ou les automatiques n'ont pas besoin d'une grande précision pour faire mouche à courte distance. Au contraire, seul le Snipe semble vraiment handicapé par cela. Argh.



MULTIJOUEUR	
Réseau Local	30
Internet Serveur	30

Jouable sur PIII 700, 128 Mo RAM, carte 3D
Éditeur Singularity Software
Développeur 7FX Tchéquie
Texte et voix Anglais



Des maps très variées, intérieurs et extérieurs.

Y a quand même du bon

Les maps sont l'un des bons points du jeu : elles sont larges et fourmillent de recoins sans jamais présenter des kilomètres de couloirs où on se paume en deux minutes. Chacune possède une bonne palette d'alternatives pour aller du point A au point B et offre suffisamment de terrains découverts pour que les snipers puissent s'amuser à le couvrir. Autre grande idée, des équipes qui auront chacune un objectif différent par terrain. Malgré cela, les développeurs se sont arrangés pour que les joueurs convergent aux mêmes endroits, c'est la fête. Côté persos, Tim le facteur reprend un principe connu depuis Team Fortress : des professions associées à du matériel ou des compétences uniques. Chacune est capable d'accomplir quelque chose de particulier. Le sniper, par exemple, aura l'inestimable avantage de pouvoir s'aplatir au sol, ce qui le rend quasiment invisible à distance, tant on est habitué à chercher les mâles accroupis derrière les buissons.

Bob Arctor

L'inénarrable vision nocturne.



Un peu de technique

Si les textures et les sons sont dans la moyenne, il ne semble pas en être de même pour la programmation : à partir de trois bots dans l'équipe, le jeu se met à ramer pas mal si ces derniers ou d'autres joueurs sont sur l'écran simultanément. Dommage.

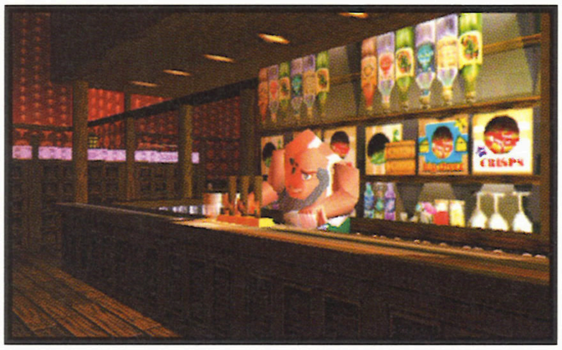


En Deux Mots

Team Factor se voulait réaliste et par certains côtés, il l'est. Mais est-ce que le réalisme fait tout le fun ? On peut en douter. Dans l'ensemble, le produit est desservi par un gameplay molasson et par des armes assez mal dessinées. En attendant une amélioration ou un gros patch, cela vaut tout de même bien mieux qu'un Global Operations.

+ Grand nombre de joueurs
- Gameplay mou

68	66	61
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur Infogrames Développeur Headfirst G.-B.
Texte VF et voix VO Nbre de joueurs 1

Simon

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

The Sorcerer 3D

Sauvé par miracle de la masse des jeux prêts à sortir mais jamais distribués, notre sorcier gaffeur et hargneux revient enfin dans une nouvelle aventure délirante.

Simon est de retour, toujours plus punchi, toujours plus provocateur. Presque sept ans ont passé depuis sa dernière apparition. La première fois que l'on a vu Simon, c'était en 93. Sa silhouette allongée et dégingandée allait marquer les fans d'aventure à la Monkey Island. Dans ce premier volet, Simon s'est vu propulser dans une autre dimension pour venir à la rescousse d'un mage appelé Calypso aux prises avec un sorcier diabolique, Sordid le bien nommé. Le jeu était évidemment en 2D et tournait sur un 386 en 256 couleurs. Le second Simon est sorti quelques années plus tard en 95. Cette fois encore, notre héros revenait dans la même dimension pour, à nouveau, aider cet abruti de Calypso suite au retour d'entre les morts de Sordid l'enflure. Son long manteau rouge, sa démarche et son franc-parler ironique et non politiquement correct avec des aventures aussi fantaisistes que drôles a valu aux deux volets un franc succès. La suite devait donc sortir pour satisfaire les fans. Sept ans après, et suite à moult reports et annonces d'annulation, voici donc Simon the Sorcerer… en 3D. Mais voilà, deux longues années sont passées entre la fin de son développement et sa mise en vente. Aussi Simon est loin d'avoir la qualité graphique que l'on est en droit d'espérer.



La carte est essentielle pour se repérer dans ce vaste monde. Elle vous indique les cabines téléphoniques en fonctionnement pour une téléportation immédiate.

Délire and co.

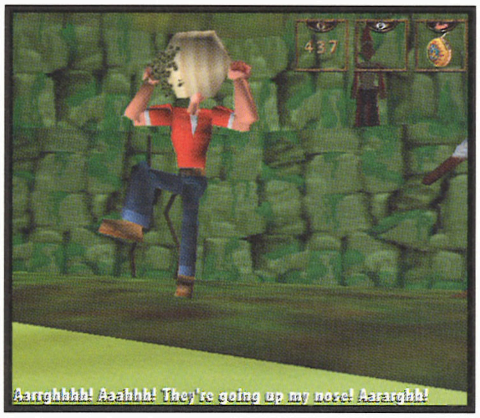
Après avoir récupéré votre corps pendant la scène cinématique d'introduction, vous voilà une fois de plus dans le monde de Calypso. Sordid est toujours sur l'avant

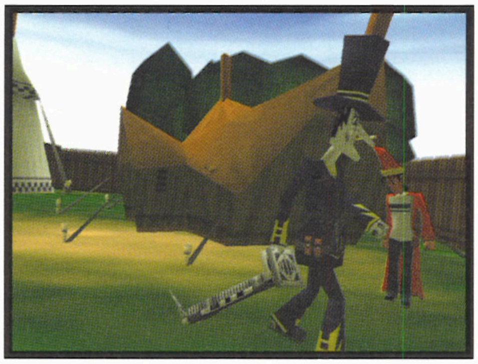


Tirer le bonhomme de son trou, pourquoi pas, mais lui piquer son engin, c'est beaucoup mieux.



scène, plus que jamais devrais-je dire, puisqu'il tient enfin la solution ultime pour foutre un boxon monstre dans la dimension d'où vous venez en prenant possession du Nexus. La durée de vie du jeu est importante, l'histoire se divisant en 6 chapitres. Chacun est déterminé par une quête majeure qui se résout par l'accomplissement d'une série d'énigmes et de concours. L'aventure est digne de ses prédécesseurs. Les puzzles sont complètement délirants. Si le principe reste classique (il faut toujours découvrir un objet, essayer de le récupérer et l'associer soit avec un autre ustensile, soit avec une personne), les situations, elles, tombent dans le loufoque et la parodie. Un panneau indicateur vous réclame sa dose d'alcool pour devenir votre ami, des nains servent de repas à un dragon et on voit même l'apparition d'un fac-similé de Conan le Barbare. Si les trois quarts des énigmes demandent un grand sens de l'observation et un minimum de réflexion pour définir les différentes options qui s'offrent à nous, le restant des puzzles fait avant tout appel à l'adresse. Mais pas n'importe quelle adresse, celle de Simon Ticule, 24 bis rue de la mule à la Motte sous Bevrons (ndlr : dit donc, mais c'est très drôle tout ça). Ainsi, vous devrez courir et viser pour attraper des papillons ou gagner le concours du lancé de nains. La progression dans le jeu est linéaire même si dans un chapitre donné Simon est libre de se balader n'importe où et de faire ce que bon lui semble. Pour parvenir à passer au second chapitre, il doit résoudre une série d'énigme dans un ordre donné. Comme dans tout bon vieux jeu d'aventure, les puzzles sont soigneusement conçus pour permettre au joueur de s'habituer petit à petit à la tournure d'esprit des créateurs sans pour autant se retrouver coincé pendant des heures. Ainsi, la difficulté évolue en même temps que le scénario. Les dialogues sont à choix multiples, mais les mauvaises réponses ne sont pas sanctionnées. La présence des QCM est plutôt là pour pimenter le jeu avec quelques clins d'œil et beaucoup d'humour. Vous pourrez balancer des méchantes vannes sans pour autant vous mettre à dos un personnage essentiel à la poursuite de l'aventure. Plus de dix mille lignes de dialogues ont ainsi été écrites. Pour couronner le tout, une fée pas piquée des vers vous accompagne tout au long de votre route. De par son aspect gracieux de vieille mégère sur le retour, le débutant que vous êtes se délectera de ses conseils pourris et ses réflexions désagréables. Et vous n'avez pas de tapette pour éliminer l'horrible mouche du coche quand elle s'obstine à voleter autour de vous.





Bien mais un peu vieux

Les deux longues années perdues n'ont certes pas affaibli l'humour du scénario, mais il est clair que le graphisme en pâtit, tout comme l'interface et le système d'inventaire rétrograde. Quoi qu'il en soit, le scénario est suffisamment tordu, avec ses personnages bien campés aux caractères sans demi-teinte et ses énigmes assez spéciales, pour offrir du drôle, le tout dans un esprit bon enfant.

Kika

Le trio



Simon est un jeune garnement particulièrement désagréable. Il a tout de l'anti-héros, ce qui lui permet d'être aussi méchant que tordu et d'exploiter à fond les situations les plus rocambolesques.



Calypso est le mage ami de Simon. Dans le premier épisode, il est le seul à pouvoir ramener le héros dans sa dimension. Après avoir fait du héros son élève, il lui demande aide et reconnaissance. Mais pas facile d'aider un vieux mage contre ses puissants ennemis.



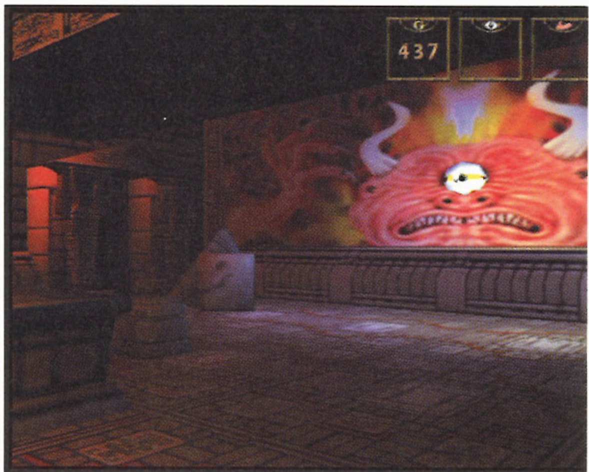
Sordid représente admirablement le méchant. Mais on finit par plaindre ce sorcier qui ne fait que rater ses coups. Enfin, ce troisième épisode le délivrera peut-être de celui qui vient toujours lui casser la baraque et il deviendra enfin le maître du monde.



La balade en ville est indispensable pour enfin trouver qui vous savez.

Un peu de technique

Le jeu est en pleine 3D avec un perso qui passe en vue extérieure et en vue subjective suivant les besoins. Ainsi, pour utiliser une arme, la vue subjective permet de viser mais pas de se déplacer. Le jeu est sous-titré. Simon peut marcher, courir, ramper, voler sur un oiseau ou monter sur un crocodile. En deux ans, le moteur a eu le temps de vieillir. Les textures manquent de finesse et les animations ne courent pas les rues. Le graphisme est simple, mais les couleurs flashy lui donnent un style qui habille bien l'ambiance fun du jeu. La prise en main est facile et on se glisse en moins de deux dans la peau de notre héros grâce à la gentille fée qui nous donne des conseils. La musique est variée et accompagne les différentes phases du jeu, les voix sont excellentes et le parti pris des sous-titres est la meilleure idée pour ne pas perdre une miette du jeu des acteurs. En revanche, Simon manque de finition, plus on avance, plus les bugs surgissent, sauver régulièrement est essentiel.



Les premiers puzzles vous apprennent les b a ba de l'aventurier, histoire de vous échauffer pour la suite.

En Deux Mots

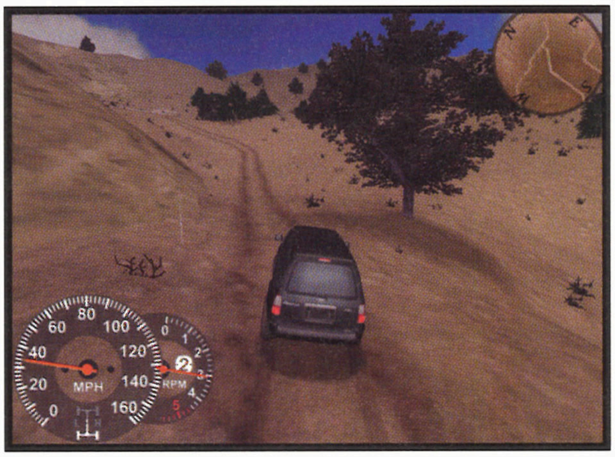
Pour peu que l'on parvienne à mettre en retrait le côté désuet du programme (décor simpliste, moteur poussif et interface old school), on se laisse prendre des heures durant à cette aventure loufoque dont l'humour n'a d'égal que les deux précédents opus du même nom. Les amateurs apprécieront.

- \+ Toujours aussi surprenant
- \+ Des heures de jeu
- − Un graphisme limité
- − Des bugs

50	61	70
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

test test test test test

Vous vous souvenez peut-être de Monster Trucks Madness, le simulateur de véhicules aux roues hautes comme un homme ou trois nains empilés. Le développeur de MTM, Terminal Reality, a revu ses prétentions à la baisse puisque sa nouvelle production nous place aux commandes de simples 4x4.





Un brin d'originalité dans certaines missions.



On aurait aimé plus d'épreuves de franchissement.

4x4 Evolution 2

SIMULATEUR DE 4X4 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

98 · XP · direct 3D

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Internet serveur	8

Jouable sur Pentium III 500, 128 Mo, 1,2 Go Mo disque libre, carte 3D 32 Mo
Éditeur Take 2 Interactive
Développeur Terminal Reality /USA
Texte et voix VF



Evo 2 est une sorte de dépliant publicitaire à la gloire des 4x4, les principales marques du marché étant représentées ici : Dodge, GMC, Chevrolet, Jeep, Nissan, Toyota, Mitsubishi… Des engins rutilants qu'on s'empressera de couvrir de boue sur les pistes tout-terrain d'Evo 2.
À mi-chemin entre arcade et simulation, Le Veau 2 propose des épreuves classiques et d'autres un brin plus originales. On trouvera donc des options comme la Course Rapide (à 80 km/h de vitesse de pointe), le Time Attack, mais aussi un mode Carrière où on aura la possibilité de gagner de la thune pour customiser son tank (sièges compétition, pompe haut rendement, échappement sport et housse de volant en poil de yak). Le mode Carrière est, sans conteste, le plus intéressant. On commencera par s'acheter un véhicule de base, avant d'aller au garage pour tout bidouiller selon notre humeur. Afin de sortir de la monotonie des courses et d'engranger un peu plus de pognon, Evo 2 propose aussi des missions spéciales. Il pourra s'agir de rallier une ville paumée ou bien de découvrir des restes de dinosaures dans le désert. Lors de ces missions, on a tout le loisir de se déplacer n'importe où sur la carte. C'est sans doute le plus marrant : se balader tranquille sans se soucier du temps écoulé ou des autres pilotes.

Bains de boue

La réalisation d'Evo 2 est ma foi fort sympathique. Le moteur 3D remplit correctement son boulot : la distance de vue est bonne, les décors sont détaillés avec parfois des véhicules en mouvement (engins de travaux, trains, avions…). Les effets de particules (passage de rivières) et météos sont bien retranscrits, et conduire son veau à diverses heures de la journée vous permettra d'admirer les jolies changements de couleur dans le décor. Notez que le ralenti propose plusieurs angles de caméra. Côté contrôle, en marge des commandes habituelles, on trouve des particularités propres aux 4x4 : commutation entre 2 et 4 roues motrices, rapports courts ou longs et même un treuil pour se sortir des situations difficiles.
Evo 2 souffre pourtant des défauts typiques à ce genre de produit. Moins fun qu'un jeu d'arcade, moins de sensations et de rythme qu'un soft de rallye, soporifique à souhait par rapport à n'importe quelle simulation de trottinette. C'est du 4x4 quoi. Heureusement que les modes Exploration et Mission apportent un peu d'originalité. Les développeurs auraient dû se concentrer sur l'aspect tout-terrain pour nous offrir des épreuves de franchissement, ou bien, soyons fous, du safari-catch contre des rhinocéros en rut. En attendant, d'un point de vue ludique, Evo 2 s'avère être aussi utile qu'un 4x4 en ville.

iansolo

En Deux Mots

On a déjà vu plus trépidant que des courses de 4x4. Evo 2 n'échappe pas à la règle. Malgré une réalisation correcte, ce simulateur s'avère très vite soporifique. Le mode Mission Libre était pourtant un bon point de départ.

+ Moteur 3D correct
+ Missions
- C'est du 4x4
- Peu de fun

81	80	63
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Les 24 heures du Mans. Voilà un sujet qu'il est sympathique pour un jeu de course automobile GT et prototype. Ouaip, sauf que là, c'est un peu raté.

Réalisé par Melbourne House pour Infogrames, Le Mans 24 Heures nous aguiche avec un gros logo Atari sur la boîte. Serait-ce le retour des bons vieux titres arcade de derrière les fagots ? Point du tout, amis conducteurs du dimanche, c'est un leurre. Ce logo Atari camoufle malheureusement un soft à la jouabilité très moyenne. Le Mans 24 Heures a été porté de la PlayStation 2 sur PC par Torus Games et, le moindre que l'on puisse dire, c'est que le résultat manque de finitions.

Le multijoueur se limite au mode Splitscreen.



Comme une savate

Le premier contact est éloquent. À quoi ça m'a fait penser ? Une brique ? Un fer à repasser ? Une armoire normande ? Je sais : une savate. Voilà, quand on prend le contrôle d'une des voitures de Le Mans, on a l'impression de piloter une savate… voire une tong, pour faire de saison. Le réglage par défaut de la sensibilité de la direction est complètement absurde. On peut essayer de corriger ça dans les options, mais sans parvenir à un résultat satisfaisant. La voiture a d'abord du mal à

MULTIJOUEUR
ÉCRAN PARTAGÉ 2

JOUABLE SUR PENTIUM III 500, 128 MO, 300 MO DISQUE LIBRE, CARTE 3D 16 MO
ÉDITEUR INFOGRAMES DÉVELOPPEUR MELBOURNE HOUSE - TORUS GAMES AUSTRALIE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1 À 2

Le Mans 24 Heures

COURSE ARCADE BOF POUR JOUEURS DÉBUTANTS - PC CD-ROM

tourner. Et quand c'est parti, on ne l'arrête plus. On a l'impression qu'on va faire un tour complet. Et c'est pas faute d'avoir testé Le Mans avec un volant à retour de force tout ce qu'il y a de plus chouettos. Une course automobile qui répond mal au volant, c'est déjà mauvais signe.
Cinq modes de jeu sont au programme. La Course Rapide qui permet d'accéder à de nouveaux circuits. Le Championnat qui se présente comme une succession de huit compétitions. Il faut triompher de chaque compétition pour débloquer l'épreuve suivante et de nouvelles voitures. Le mode Le Mans est la petite spécialité de la maison. La célèbre course d'endurance peut être disputée sur le circuit original ou bien sur une réplique, le « Petit Le Mans », située à Road Atlanta chez les Ricains. Décidément, ils nous auront tout piqué. Alors là, vous devez vous demander : la course dure 24 heures en temps réel ? Eh bien, ha ha ! presque. On pourra opter pour une durée de 10 minutes, 24 minutes, 2 heures ou, hop là ! soyons fous, carrément 24 heures. C'est sûr, faudrait être un brin maso. Pendant l'épreuve, on a droit aux ravitaillements et arrêts aux stands. Le passage du jour à la nuit est d'ailleurs un des aspects réussis du programme. Autres modes de jeu : le Time Trial permet de concourir contre le meilleur temps. Enfin, le mode multijoueur, qui se limite à la plus simple expression, à savoir une course en écran partagé. C'est toujours marrant quand on a un pote à la maison et une seule bécane sous la main. Mais où sont passés le réseau local et Internet ?
Côté réalisation graphique, Rillettes du Mans n'est pas un massacre, mais on sent que c'est un portage de la console. Il y a bien quelques reflets, des effets de fumée et on peut monter en haute résolution. Mais les textures ne suivent pas, il n'y a pas de déformation des carrosseries et l'ensemble fait penser à un vieux jeu d'il y a deux ans. Alors qu'on est en droit d'exiger bien mieux sur nos super PC disposant d'autant d'électronique embarquée que la station Salyut 7.

lansolo



Glou glou glou.





En Deux Mots

LE MANS 24 HEURES EST UN PORTAGE DE LA PLAYSTATION 2, AVEC TOUT CE QUE CELA IMPLIQUE. LA JOUABILITÉ ET LA RÉALISATION N'ONT PAS BÉNÉFICIÉ DE TOUTE L'ATTENTION NÉCESSAIRE. DOMMAGE.

- \+ Courses de nuit
- − Maniabilité foireuse
- − Réalisation dépassée
- − Pas de vue cockpit

55 TECHN | 65 DESIGN | 42 INTÉRÊT





Les Jedi sont vraiment des unités surpuissantes.

Non, Dooku et Windu ne sont pas de nouvelles spécialités de shushis, mais vos futurs mentors dans Clone Campaigns, l'extension pour Star Wars Galactic Battlegrounds.

Star Wars

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR AMATEURS DU GENRE - PC CD-ROM

Clone Campaigns

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	2
Internet Serveur	8

98

JOUABLE SUR **PENTIUM III 500, 128 MO, CARTE 2D, NÉCESSITE LE JEU ORIGINAL**
ÉDITEUR **LUCASARTS** DÉVELOPPEUR **LUCASARTS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

Si vous n'avez pas aimé Galactic Battlegrounds (testé dans Joystick 132), ce n'est pas Clone Campaigns qui vous fera changer d'avis. C'est de la stratégie temps réel à l'ancienne, tout ce qu'il y a de plus classique. Mais attention, c'est du solide. SWGB est basé sur le moteur d'Age of Empires 2 qui a largement fait ses preuves. Par ailleurs, Clone Campaigns est une vraie extension et pas un stand alone. La version originale de SWGB sera donc nécessaire pour installer la chose. À croire qu'ils font du profit en vendant les boîtes.

Deux nouveaux camps

À la lumière d'Episode 2, Clone Campaigns introduit deux nouvelles factions dans l'univers tentaculaire des guerres de l'Étoile : la Confédération des Planètes Indépendantes et la République Galactique. Ce sont donc deux campagnes (treize missions au total) qui nous attendent dans ce nouveau volet. Mais sachez également que vous pourrez rejouer les missions originales de SWGB en bénéficiant des améliorations de l'extension. Les campagnes sont linéaires et on ne pourra pas passer de l'une à l'autre. Il faut effectivement terminer le scénario de la Confédération avant de pouvoir aborder les aventures de la République. Ce qui nous laisse moins de liberté que dans Galactic Battlegrounds, où on allait piocher des missions de ci de là dans les différentes campagnes. Plutôt que reposer entièrement sur la trame du dernier film, Clone Campaigns nous entraîne dans des intrigues parallèles situées lors de la guerre sur Geonosis. On assume le rôle de Sev'rance Tann, chevalier Jedi et général de la Confédération d'un côté. Puis on se retrouve dans la peau d'Echuu Shen-Jon (à vos souhaits) pour la campagne de la République. En matière de gameplay, Clone Campaigns s'abreuve des poncifs du genre. Il est toujours question de collecter le maximum de ressources afin de franchir dare-dare les âges technologiques et accumuler autant de troupes et de véhicules que possible. C'est le côté caricatural de la chose.



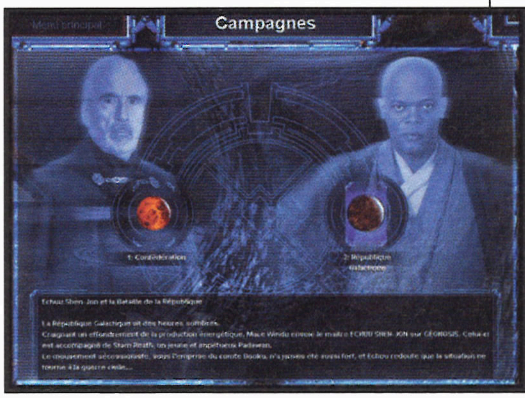
Des combats titanesques.



Certains niveaux sont dans l'espace.



On peut rejouer les campagnes de SWBG en bénéficiant des nouveautés de l'extension.



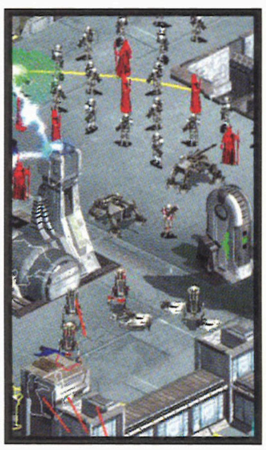


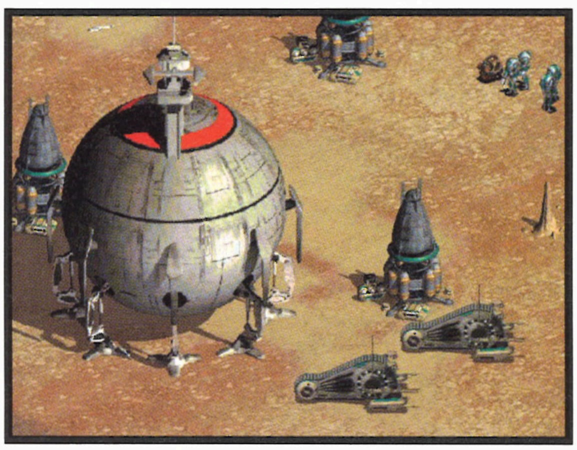
Pourtant, contrôler une armée d'unités Star Wars et la lancer dans une bataille épique comme dans les films, sauf que là, c'est nous qui sommes à la réalisation, voilà de quoi intéresser le fan de base ou l'amateur de STR un peu lassé d'univers médiévaux. Il faudra juste une bonne dose de patience car les améliorations sont longues à obtenir. Au moment où vous serez parvenu au dernier âge technologique (au nombre de quatre) et disposerez enfin de la totale, il y a fort à parier que les objectifs de mission seront atteints. C'est d'autant plus dommage que Clone Campaigns porte à 250 le nombre maximum d'unités en présence. Heureusement, il reste le mode multijoueur pour laisser libre cours à nos bas instincts.

Il est pas frais mon Star Wars ?

Une fois évacuées ces critiques, Clone Campaigns comporte quelques trouvailles de bon aloi. Par exemple, lors de certaines missions, on passera des accords commerciaux avec les Hutts pour booster notre approvisionnement en ressources et augmenter la production. Sacré Hutts ! comment qu'ils ont trop le sens du business.
Bien évidemment, cette extension est l'occasion de rééquilibrer les forces en présence et introduire moult nouvelles structures, unités terrestres, vaisseaux et autres joyeusetés propres au decorum Star Wars. Notamment de meilleurs systèmes de défense pour protéger nos bases. Les générateurs de bouclier et les centrales d'énergie sont désormais upgradables, histoire de donner du fil à retordre aux forces ennemies un peu trop envahissantes. Non mais ! De nouveaux mondes font également leur apparition comme la planète Sarapin et les abords de Geonosis. Et quelques incursions dans l'espace viendront ajouter un peu de variété au milieu des cartes purement terrestres. Les objectifs de mission sont, comme à l'accoutumée, d'intérêt variable. L'I.A. des unités adverses a quand même pris du poil de la bête. De même pour le pathfinding, moins foireux que par le passé, en ce qui concerne les unités alliées.Côté réalisation, guère d'innovations. Clone Campaigns a bien du mal à masquer son moteur isométrique vieux de trois ans. La palette de couleurs criardes et les animations des unités en trois images-clés ne font pas mieux que dans SWBG. Cela dit, nul besoin d'une machine de course pour faire tourner la chose. Ce qui est déjà un gros avantage pour ceux qui changent de machine tous les trente-six du mois. Comme d'hab' pour du Star Wars, la musique est excellente. Mais certains dialogues et bruitages sont un vibrant appel à la baffe. Les doublages ont pourtant été effectués par les voix du film. Mais c'est beaucoup trop surjoué. Pourquoi, dès lors qu'il s'agit d'un jeu vidéo, faut-il que les comédiens s'imaginent parler à des demeurés ou à une bande de mômes en bas âge. Parce que c'est du Star Wars ? Hmm, je vous trouve bien méchant, là. Il était quand même pas si mal, Episode 2.

iansolo





En Deux Mots

Les amateurs de STR qui ont pratiqué Galactic Battlegrounds apprécieront cette extension et le grand nombre de nouvelles unités (200) qu'elle comporte. Pour les autres, passez votre chemin, il n'y a rien à voir.

- + Rééquilibrage des forces
- + Nouveaux camps, structures et unités
- + Commerce
- − Graphisme à la ramasse
- − Voix pénibles

51	52	69
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Réseau	
Réseau Local	8
Internet	IP 8

Jouable sur PII 400, 128 Mo Ram
Éditeur JoWood
Développeur Funatics Allemagne
Texte et voix VO **Nbre de joueurs** 8 joueurs

Cultures 2 : Gates of Asgar

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Settlers vu à la mode viking : le remède idéal pour soigner les insomniaques.

Tout débute par une vision. Bjarni, le héros de Cultures 2, alors qu'il roupillait tranquillement sous un pommier, a la révélation. Son estomac, troublé par l'hydromel qu'il avait bu la veille lors d'une soirée trop arrosée, lui transmet un message indéniable : si lui et son peuple continuent sur ce chemin un grand malheur arrivera. Les éléphants roses prendront possession de leurs phantasmes et un horrible démon viendra détruire leur monde. N'écoutant que sa bonne conscience et les douleurs de sa gueule de bois, il décide de porter la bonne parole à travers le monde avec l'aide de ses Vikings. Mettre la population entière de la vieille Europe et du bassin méditerranéen à la diète, voilà une quête digne des plus grands hommes. Culture 2 recentre l'action sur le héros, ce qui permet au mélange Settlers et stratégie temps réel de prendre une dimension plus grande que dans le premier volet.

Bis Repetitas. Le principe est simple : votre peuple est une masse inculte de sauvages que vous devez exploiter afin de produire des richesses qui vous permettront de déferler sur l'Europe. Pour cela, vous devez utiliser vos civils en les transformant en d'honnêtes travailleurs toujours contents. Plus ils exerceront leur métier, plus ils deviendront doués et pourront accéder à un artisanat plus poussé. Ainsi, pour produire des armes, le bûcheron doit devenir charpentier, puis outilleur et enfin armurier. Si vos barbares sont incapables de faire grève ou de fuir votre tyrannie, il n'en reste pas moins que vous devez leur assurer un minimum de bonheur si vous voulez respecter l'esprit du jeu et aussi accroître votre population. C'est là qu'interviennent les petites bonnes femmes. Celles-ci sont incapables de produire un quelconque travail, mais en leur offrant une maison, un mari et suffisamment de nourriture, vous pourrez leur ordonner d'avoir des relations sexuelles - mais attention, uniquement dans le mariage - afin d'obtenir un enfant dont vous choisirez le sexe. Dans le meilleur des mondes, il y aurait une femme par homme et tout le monde posséderait son petit chez-soi. Mais dans votre monde, le rôle des femmes est réduit au minimum, elles ne servent que de reproductrices et vous pouvez donc limiter leur nombre sans voir vos Vikings s'entretuer ! Apparier ces hommes et ces femmes peut se révéler assez fun mais le problème c'est que c'est un faux challenge. Vos hommes supportent très bien l'absence de sexe, frustrés peut-être mais travailleurs toujours, et aucune sanction et récompense ne vous sont distribuées si vous rendez votre peuple complètement abstinent.
Bon, vous ne prendrez pas votre pied à développer votre population en respectant ses désirs. Il reste toujours le développement de l'artisanat et les combats. Le premier se révèle très vite répétitif avec la nécessité de toujours surveiller l'évolution et la production de vos travailleurs si vous ne voulez pas que soudain l'un se bloque car, on ne sait par quel mystère, il n'arrive plus à savoir où se trouvent les blocs de pierre. Le second est simplifié au maximum. Après de longues heures de jeu, quand vous arrivez enfin à fabriquer des armes, il vous suffit de rusher avec quelques engins de siège pour vaincre vos adversaires.
Ce volet laisse apparaître des missions beaucoup plus scénarisées avec de nombreux bonus afin de casser ce long développement pour arriver à quelques minutes de combat. Il n'en reste pas moins qu'après une ou deux missions, on n'a qu'une envie, c'est de passer à des challenges plus excitants en installant un autre jeu.

Kika





Si vous ne voulez pas vous faire ratiboiser, l'attaque contre les villes se prépare à l'avance avec des engins de siège animés par vos soldats.

Un peu de technique

De nombreuses animations soulignent tous les actes de la vie de vos Vikings. La nature avec son côté champêtre où les petits oiseaux volettent et les troupes de marcassins courent dans les sous-bois fleuris fait de l'univers de Cultures un monde vivant et souriant mais un peu trop gnangnan. Le moteur peine dans la plus haute résolution (1600x1200), ça rame quelque peu si on veut avoir le plus gros zoom et des décors sans pixel. Le graphisme est assez fin, mais en résolution moyenne, il vaut mieux éviter de trop zoomer sous peine d'avoir une bouillie de pixels. La musique varie peu. Les bruitages habillent le tout et donne une petite ambiance printanière.

En Deux Mots

Le mélange Settlers et stratégie temps réel, malgré la campagne fortement scénarisée, apparaît aussi ennuyeux que par le passé à moins que vous ayez une passion secrète pour les tâches répétitives et beaucoup de patience.

- \+ Mignon mais plat
- − Les personnages qui ne voient pas plus loin que le bout de leur nez
- − Attendre des heures pour enfin passer à l'action

Techn	Design	Intérêt
51	58	33



98	XP	direct 3D	MULTIJOUEUR	
			Réseau Local	10
			TCP/IP	10
			Modem direct	2

Jouable sur **PII 400, 128 Mo Ram**
Éditeur **THQ** Développeur **Funatics Allemagne**
Texte et voix **VO** Nbre de joueurs **8**

Zanzarah

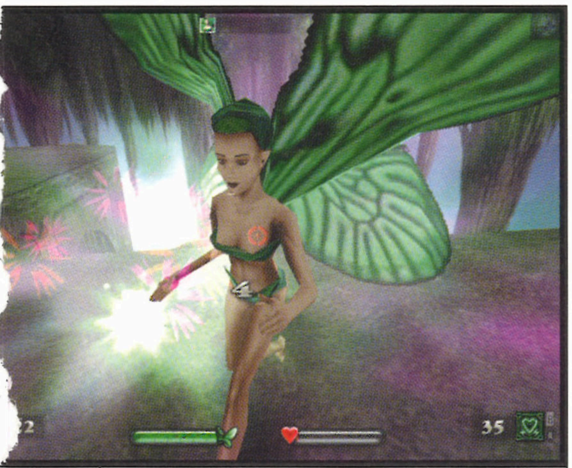
Action/Aventure pour le grand public – PC CD-Rom

The Hidden Portal

Jeu d'aventure-action 3D à la troisième personne, Zanzarah vous propose une histoire gentillette où vos talents d'éleveur seront mis à rude épreuve. Le scénario, focalisé sur les combats, a mis entre parenthèses la phase réflexion que l'on trouve habituellement dans les jeux d'aventure. Ainsi, pas de prise de tête en perspective, on vous demande juste de combattre, rien que combattre.

Baston, donc

Amy, l'héroïne téléportée de sa maison de Londres dans le monde féerique de Zanzarah, n'évolue pas au cours du jeu. Cette jeune fille de dix-huit ans est incapable de tabasser directement des elfes noirs (les bads de l'histoire) et se sert exclusivement de fées pour abattre l'adversaire. Que voulez-vous, certains préfèrent les pitbulls ou les Pokemons, ici, ce sont des fées. Son premier souci est donc de dénicher et de capturer ces êtres malicieux se cachant aussi bien dans les buissons que sous l'eau. À vous d'inspecter chaque pouce du décor pour faire vos courses. Chacune de ces fées possède des pouvoirs différents en relation avec ses origines. Pas de bol, qu'elles soient issues de la nature, de l'eau, de l'air, du feu ou des ténèbres (d'autres espèces existent), elles viennent à vous pratiquement dépourvues de sorts. Vous devez donc les acheter auprès de fournisseurs rencontrés dans les villes. Ceux-ci, à votre demande, sélectionnent aléatoirement une série de sorts. L'arnaque est que vous déboursez votre argent aussi bien pour accéder à la sélection que pour acheter lesdits sorts. Une fois que vous possédez une sélection suffisamment variée de fées, vous devez les entraîner comme des brutasses pour qu'elles puissent se mesurer à vos adversaires (eux aussi accompagnés de cinq combattantes). Soit vous affrontez les champions qui se présentent devant vous pour un combat amical, soit vous errez dans la nature pour rencontrer des fées sauvages. Dans les deux cas, les affrontements se révèlent vite répétitifs et sans surprises. En revanche, face à un elfe noir bien pourvu en chiennes de guerre, on sent finalement l'adrénaline parcourir nos veines. Quelle est la force de l'adversaire ? Quel type de fées possède-t-il ? Un seul moyen de connaître la réponse à ces questions : l'affronter (ndlr : la vache, on dirait une accroche pour un film de Steven Seagal). Lors d'un combat contre un seul adversaire, il suffit de sélectionner la fée qui sera capable de faire le plus de dommages. S'il en possède plusieurs, le problème du choix est plus délicat, car le gueux peut changer d'attaquant au cours du combat (tout comme vous). C'est pourquoi vous devez rester en alerte pour suivre la moindre de ses actions. Si une de vos fées meurt, elle est remplacée directement par la suivante. Si toutes meurent, vous êtes définitivement battu, et le jeu se recharge automatiquement. Dans ce cas seulement, le principe semble offrir une complexité suffisante pour éviter l'ennui et renouveler les combats. Le seul problème, c'est que les affrontements contre d'autres possesseurs de fées sont plus rares que contre des fées seules. De plus, en fonction des endroits traversés, on rencontre inévitablement les mêmes personnages. Enfin, c'est très bête, les fées que vous capturez perdent automatiquement leur niveau. Difficile d'apprécier que sa prisonnière passe d'un niveau 30 à un niveau dix sans raison.



Petite fée deviendra grande, enfin si elle arrive à survivre aux combats.

Pas de violence directe, pas de mort sanglante ni apparente, Zanzarah vise un grand public à la recherche de décors joyeux et de combats faciles.

Si on a suffisamment de patience pour survivre à ces combats successifs, l'aventure se révèle assez charmante. Charmante, oui, j'y tiens, car loin des tunnels obscurs et effrayants, la nature est ici accueillante, quel que soit l'endroit visité. Des cristaux lumineux égayent les pénombres, papillons et libellules volettent dans les sous-bois obscurs, tandis qu'une musique guillerette vous accompagne dans vos errances. Loin de toute violence physique ou psychologique, Zanzarah s'adresse à un public qui, avant de rechercher des sensations fortes, veut s'amuser sans stress et en famille. Mais pour les hardcore gamers, c'est une toute autre histoire….

Kika

Un peu de technique

Le moteur 3D offre des animations fort réussies. Si les textures manquent de richesse, les objets du décor sont nombreux et les paysages variés. La réalisation technique est bonne pour ce qui concerne la partie aventure. En revanche, la phase des combats, elle, est réduite au strict minimum : quelques arènes, toujours les mêmes, dans lesquelles les fées s'affrontent. La musique s'allie au décor pour donner une ambiance printanière. Même les passages censés être les plus effrayants se révèlent trop mignons pour impressionner qui que ce soit. Enfin, l'interface est simple et la prise en main rapide.

En Deux Mots

Zanzarah vous conduit dans une quête féerique où les combats s'enchaînent pratiquement sans interruption. Découvrir et capturer de nouvelles fées, les aguerrir, trouver la combinaison parfaite qui vous permettra de vaincre vos adversaires, voilà le moteur principal de ce jeu grand public.

- **+ Le système des combats (avec les Elfes)**
- **+ Le graphisme**
- **− Pas beaucoup d'objets**
- **− Les combats répétitifs**

70	73	66
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Age of Wonders II

STRATÉGIE/GESTION AU TOUR PAR TOUR POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Cool. Grâce à Triumph Studios, on va pouvoir incarner des magiciens. Vous savez, les types habiles de leurs doigts qui font disparaître plein de trucs.

Certes, il ne faut pas s'attendre à incarner un Mandrake quelconque qui, armé de sa stupide baguette et son haut-de-forme débile, fait disparaître des lapins par portées de douze. Ici, on va plutôt se la péter médiévale. Le magicien est un sorcier. Ce dernier a pour objectif de devenir le seigneur de tous les autres sorciers du coin et de les faire disparaître s'ils ne sont pas d'accord.



Malheureusement, on ne peut pas décider de la formation de son armée.



Les graphismes sont pleins d'effets visuels très sympathiques.

L'ABC de l'Abracadabra

En début de jeu, on dirige soit des humains (si on choisit la campagne), soit une race de chez Tolkien lorsqu'on commence l'un des scénarios proposés. Cela dit, en cours de partie, rien n'interdit de se mettre à la tête d'une armée multiraciale. Age of Wonders II offre deux phases distinctes dans son gameplay. D'un côté, on se tape la gestion des ressources, des productions et le déplacement de ses unités, tandis que de l'autre, on gère les combats, si combat il y a, évidemment. Comme à l'accoutumer dans ce genre de jeux, chaque race dispose de plusieurs catégories d'hommes de troupe que l'on peut obtenir selon le type de constructions dont on dispose dans la ville qui les produit. Dans les armées, on trouve à peu près de tout. En moyenne, ce sont des combattants d'infanterie, des cavaliers chevauchant tout et n'importe quoi, des spécialistes des combats à distance et d'autres unités lourdes qui font automatiquement très mal.



En plus de tout cet aspect bassement matériel, on doit savoir gérer sa propre magie. Si elle permet d'invoquer tout plein de jolies créatures fantastiques aux effets fumants, elle peut aussi offrir au joueur la possibilité de distribuer des sorts bénéfiques ou destructeurs selon les effets recherchés. Ça va de la boule de feu au sort de soins, en passant par les projectiles magiques et les pluies d'astéroïdes. Le tout dépend des ressources exploitées soit grâce aux villes que l'on possède, soit grâce au mines d'or et aux puits de mana dispersés dans la carte. Dans sa jouabilité, Age of Wonders II est donc un clone parfait de toutes les anciennes versions de Heroes of Might and Magic. De fait, il n'y a aucune raison de s'ennuyer.



98 — XP

MULTIJOUEUR	
Réseau local	6
Internet Serveur	2
Internet IP	6

Jouable sur PIII 650, 128 Mo Ram
Éditeur Take 2 Interactive **Développeur** Triumph Studios
Texte VF **voix** VO

Petites natures

Graphiquement, c'est mignon tout plein. Ça donne presque envie d'avoir la même taille que les personnages présents dans le jeu pour pouvoir profiter des jolis paysages. Si une carte peut comporter jusqu'à six types de terrains différents, les jonctions entre ceux-ci sont vraiment bien faites, sans aucune rupture trop abrupte du design. Les détails sont très méticuleusement et très finement appliqués, que se soit sur les villes ou les objets exotiques. Là-dessus, il n'y a pas à dire, la 2D est vraiment bien exploitée. De plus, le joueur a la possibilité de zoomer sur la carte, ce qui lui permet soit d'avoir une vision précise d'un lieu, soit de la regarder dans sa globalité. De même, les unités présentes sur le terrain sont vraiment bien dessinées en 2D et leur animation n'a rien à envier à celles que l'on peut voir sur des jeux du genre entièrement en 3D. Évidemment, toute la conception de cette petite nature offre moult possibilités tactiques. Bien sûr, certains types de terrains bloquent carrément le passage des unités, mais en plus, un monde souterrain peut être construit sous la totalité de la carte, histoire de donner du fil à retordre en faisant sortir des ennemis de nulle part…



Les cartes permettent deux niveaux de jeu : l'un en surface, et l'autre en sous-sol.



La partie gestion du jeu dispose d'une interface claire.

L'éditeur de missions fait plus penser à une version de Populous qu'à un outil de travail.



De la relativité du temps et des petites choses qui fâchent

Age of Wonders II se présente comme un stratégie/gestion joué au tour par tour. Néanmoins, une option de jeu permet à tous les participants d'une campagne d'effectuer leur phase de mouvement en même temps. La partie combat reste très classique et s'apparente à ce que l'on a pu déjà voir dans les anciens Heroes of Might and Magic. Elle se déroule au tour par tour et, cette fois-ci, les mouvements des belligérants ne peuvent pas s'effectuer en même temps. L'ensemble est agréable à jouer et, pour peu qu'on ait apprécié les versions antérieures de Heroes of Might and Magic, on peut vraiment s'amuser un bon moment.
Le problème, c'est qu'Age of Wonders II n'amène pas vraiment grand-chose de neuf par rapport au jeu susnommé. Certes, c'est nettement plus joli et il n'y a pas d'hexagones, mais le fond reste le même.
Les unités arrivent sur le terrain et, sans que l'on ne puisse faire de formation, elles se mettent sur la gueule jusqu'à ce que mort s'ensuive.



En Deux Mots

AGE OF WONDERS II EST UN CLONE RÉUSSI DE HEROES OF MIGHT AND MAGIC III, LES GRAPHISMES PLUS JOLIS EN BONUS. POUR LE RESTE, IL NE FAUT PAS EN ATTENDRE PLUS. HEUREUSEMENT QUE L'ÉDITEUR DE MISSIONS EST FOURNI DANS LE JEU, HISTOIRE DE LE RENDRE PLUS ATTRAYANT.

- \+ C'est très joli
- \+ L'éditeur de missions très souple d'emploi
- − Les rixes atrocement trop longues
- − Rien de bien neuf par rapport à Heroes of Might and Magic III

73 TECHN | 78 DESIGN | 69 INTÉRÊT

Un peu de technique

Si la partie d'Age of Wonders II se déroule dans une résolution de 800x600 exclusivement, son éditeur de missions, lui, peut tourner jusqu'à 1280x1024. L'ensemble s'exprime très bien dans des configurations modestes, un bon PIII 500 pouvant largement suffire.





Les animations des personnages, tout comme leur réalisation, sont vraiment réussies.

De plus, Age of Wonders II est long… Très long. Évidemment, le tour par tour est un parti pris, mais le déroulement du temps est bien trop lent. Ainsi, les déplacements auraient pu être largement accélérés, tout comme les allées et venues lors des phases de combat. De même, un compte à rebours aurait pu être prévu afin de limiter la durée d'un tour de jeu. C'est simple, pour une partie avec deux joueurs, prévoyez entre 6 et 8 heures… C'est clair qu'avec ça, on ne se fait pas de soucis pour la durée de vie…

Heroes of Might and Magic 3.1

Bien que le gameplay soit bien trop similaire à celui de Heroes of M&M, il faut quand même avouer que Age of Wonders II le rend plus attractif grâce à son graphisme et la quantité d'unités supplémentaires que l'on peut gérer. De plus, un éditeur de missions est livré avec le jeu de base. C'est d'autant plus cool que ce dernier est d'une souplesse d'utilisation telle que créer une nouvelle carte tient plus d'une partie de Populous, que d'un casse-tête télématique comme on en voit trop souvent dans un bon nombre d'éditeurs déjà existants.

Pete Boule



Voilà ce qu'on appelle une grille de départ fort sympathique.

98	XP	direct 3D	MULTIJOUEUR
			Réseau Local 16 Internet IP 16

Jouable sur PIII 500, 128 Mo (voir pavé technique !)
Éditeur THQ Développeur Climax G.-B.
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1 à 4 '



MotoGP

COURSE DE MOTO POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Excepté Moto Racer 3 et le fantastique Superbike 2001, il faut se rendre à la dure évidence : les simus de deux-roues se font rares sur nos PC. On pourra toujours se consoler avec MotoGP, en provenance directe de la console, justement.

Alors comme ça, on veut devenir pilote moto… Ça se comprend, notez, parce qu'entre-nous, ce n'est pas le niveau actuel des compétitions automobiles qui va déclencher des vocations. Certes, Le MotoGP (le nouveau nom du championnat du monde moto 500cc) n'échappe pas à l'outrageante suprématie d'un certain Rossi (et donc à une certaine absence de suspense), mais il n'en reste pas moins que le spectacle est souvent au rendez-vous : et que je te double dans des endroits impossibles, et que je te pousse du coude dans l'herbe pour ne pas laisser passer ses poursuivants, et que je m'appuie sur les copains pour passer plus rapidement dans les virages… un vrai sport de barges, où la règle d'or est : « le premier qui freine est un lâche » ! MotoGP est donc l'adaptation officielle de la discipline, mais précisons tout de suite qu'il ne s'agit pas d'une simulation élitiste à la Superbike 2001. MotoGP est plutôt une simu-arcade facile d'accès, à mi-chemin entre la fiction et la réalité. Car au-delà des capacités d'adhérence, de stabilité ou de freinage assez surréalistes des motos du jeu (autorisant un pilotage très « sportif », avec par exemple des freinages de malades sur des angles impossibles…), gagner vous obligera toutefois à peaufiner trajectoires et vitesse de passage en courbe. Pour ce faire, le seul mot à retenir est l'anticipation. Car contrairement aux voitures, changer brusquement de trajectoire avec une moto lancée à vive allure revient à faire apprendre sa table de deux à Captain Ta Race. Illusoire, quoi.



Grand public, mais bien quand même

Comme il se doit, plusieurs modes de jeu sont disponibles : Course Rapide, Grand Prix Arcade, Grand Prix tout court, Exercice, Course Chrono, et Multijoueur. Le mode Grand Prix Arcade a pour intérêt de débloquer divers bonus et gadgets, en accumulant des points grâce à vos actions en course : dépassements, wheelings avant et arrière, burns, etc. Ces acrobaties sont réalisables parce que les freins avant et arrière sont gérés indépendamment, de même qu'on peut modifier la position avant-arrière



En pointe, la perspective s'allonge pour amplifier la sensation de vitesse.



Un peu de technique

Me voilà bien embêté pour vous donner un avis objectif sur l'exigence en puissance de MotoGP : entre ma machine de nouveau-bourgeois-riche (P4 2,2 Ghz, GeForce4 Ti 4600) et une bêta refusant d'afficher autre chose que du 640x480, difficile de se faire d'une idée. On ne peut alors qu'émettre des supputations, à prendre avec toutes les réserves de rigueur. A priori donc, le moteur 3D semble respirer la santé et devrait bien se tenir sur des machines plus modestes. Les bruitages sont fidèles à ceux de la réalité (avant l'arrivée des 4 Temps, bien sûr), à savoir que les moteurs 2 temps font penser à des tondeuses de compétitions.





TIPS JEU

Si votre machine le permet, n'hésitez pas à activer l'antialiasing de votre carte 3D, le gain visuel est flagrant.



Frein avant bloqué, gaz à fond, et voilà le travail...

du pilote. Quant aux bonus proprement dit, il s'agit soit de gadgets visuels (affichage en fil de fer ou en Cell Shading. Vous savez, le rendu dessin animé de plus en plus répandu sur les consoles), soit de supers améliorations des performances (turbo ultime, etc.). Le mode Exercice est bien pensé, puisqu'il permet à la fois de vous familiariser avec le pilotage de votre moto (customisable sur le plan des couleurs) et d'augmenter ses performances. Voui, désolé mais votre moto perso, à l'origine, c'est un gros veau qu'il faudra booster dans chacune des catégories qui la définissent : accélération, vitesse max, freinage et stabilité. Chaque exercice réussi (tour chrono, évitement d'obstacle, stunt, etc.) permet d'augmenter ces fameuses caractéristiques. Enfin, le mode multijoueur autorise 16 pékins à s'affronter en ligne, mais les courageux pourront également se taper des bourres à quatre sur écran partagé.

Plus on joue, plus on joue

À ma grande surprise, préférant personnellement les grosses simulations bien pointues aux softs dont la difficulté est édulcorée pour plaire au plus grand nombre, je suis revenu sur cet a priori un peu con. Car plus j'y joue, plus MotoGP m'amuse malgré son manque de réalisme. Première responsable de ce retournement de veste, la réalisation, d'un très bon niveau. Le frame rate est super rapide (O.K., O.K., pour ce que j'ai pu en juger, cf. pavé technique), les animations des pilotes bien foutues (les chutes sont très chouettes), les textures fines et jolies (multi-texturing et bump maping rendent le bitume à merveille), les motos détaillées, les effets spéciaux bien foutus (surtout l'effet de pluie, affichant de superbes gouttes sur la bulle, des traînées d'eau derrière les pneus, et enfin la réflexion des concurrents sur le sol), et le clipping quasi inexistant. Seuls manquent à l'appel les dégâts cas de chocs ou de chute (fort rares, soit dit en passant – rapport à l'approche arcade), et un système de pannes un peu plus évolué que la simple surchauffe du moteur (vous obligeant à ralentir la cadence). Pour peu que vous possédiez un périphérique analogique, la maniabilité est excellente (pas de panique, ça reste très correct au clavier). Pour vous dire, même la vue interne est jouable sans passer des heures pour se familiariser avec. C'est d'ailleurs la vue que je préfère, car quand on se trouve penché au ras du sol à 280 Km/h, au milieu d'une grappe de furieux, la poussée d'adrénaline ne se fait pas prier.

Pour peaufiner le tout, un astucieux changement de la focale (un allongement de la ligne de fuite augmentant la profondeur de la perspective) permet d'accentuer la sensation de vitesse au fur et à mesure qu'on approche de la vitesse de pointe. Très chouette. On terminera toutefois par quelques légers reproches, pas super-graves, mais bon, faut quand même parler des choses qui fâchent. Le premier concerne l'I.A. des 28 pilotes, par franchement évoluée. Ils ajustent constamment leur trajectoire en courbe, afin de coller à une sorte de rail invisible. Ça fait bizarre. Ensuite, la topographie des circuits est loin d'être fidèle, les dénivelés n'étant pas vraiment reproduits avec le souci de la réalité.

Enfin, oubliez toute notion de réglage, arrêt aux stands, échauffement ou usure des pneus, MotoGP ne les intègre tout simplement pas. Un choix qui se défend pour le grand public, mais qui frustrera quelque peu le hardcore gamer que vous êtes. Quoi qu'il en soit, MotoGP est un soft réussi dans son ensemble, et qui mérite largement que vous y passiez quelques heures de votre vie.

Fishbone

En Deux Mots

UNE SIMULATION DE MOTO GRAND PUBLIC INTELLIGENTE, QUI RENTRE PARFAITEMENT DANS CETTE RACE DE SOFTS QU'ON APPELLE LES « SIMU-ARCADE ». LES DÉFAUTS NE SONT, CERTES, PAS ABSENTS, MAIS LES QUALITÉS SONT SUFFISAMMENT NOMBREUSES POUR PASSER DE BONS MOMENTS.

- \+ Le gameplay simu-arcade
- \+ La maniabilité
- − Topographie des circuits
- − I.A. des pilotes adverses

84	85	80
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

L'idée de départ est excellente : c'est un jeu de gestion/stratégie temps réel à l'échelle des Micromachines. On y joue de minuscules extraterrestres, pas plus grands que des souris, mais fermement décidés à envahir la Terre. Les voici donc à l'assaut de l'écuelle du chien ou d'un morceau de pizza tombé sur le sol de la cuisine. Le jeu fonctionne autour de trois ressources : l'énergie, la nourriture et les matériaux de construction.
Les trois types d'unités que l'on dirige (récolteurs, constructeurs et guerriers), sont soumis à deux paramètres : la faim et la fatigue. Les bâtiments, faits de bric et de broc (vieux boutons, brosses à dents, capuchons de stylo…), donnent au jeu un cachet bon enfant ; on est plus proche des Pokemons que du Soldat Ryan… alors pourquoi une énorme envie de fracasser mon clavier sur le moniteur est-elle en train de monter en moi ?

Parce que c'est nul Mis à part l'idée de base et le graphisme (qui n'est que médiocre), rien n'est à sauver. Les deux paramètres, nourriture et fatigue, sont ingérables : quand les unités n'ont pas faim, elles tombent de sommeil. Un seul paramètre aurait largement suffi. L'ergonomie est d'une bouffonnerie rare. On se perd sans arrêt entre clic droit et gauche.

Les deux paramètres, nourriture et fatigue, sont ingérables : quand les unités n'ont pas faim, elles tombent de sommeil.



L'idée de départ était excellente : retrouver les sensations de notre enfance, quand on jouait aux petits soldats sur le tapis du salon.

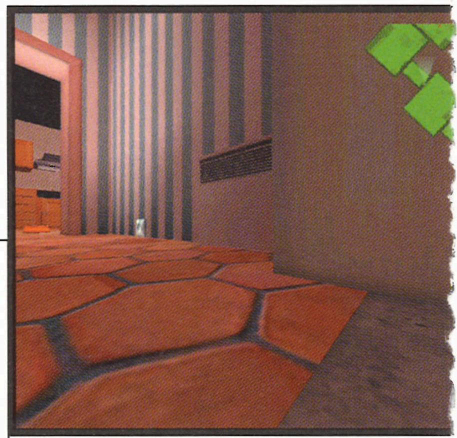
98 | XP | direct 3D

Jouable sur PII 300 64 Mo Ram
Éditeur Monte Cristo Multimédia
Développeur Monte Cristo Multimédia France
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1 joueur sous calmant

Micro Commandos

Ennui en temps réel/gestion de nains pour personne – PC CD-Rom

Regardez capitaine ! Une miette de gâteau à 15 m ! Tous à vos véhicules !… Si tout se passe bien, nous y serons avant la tombée du jour.



Trois modes visuels sont proposés, dont deux ne servent à rien (ils sont d'ailleurs non interactifs).





La sélection des unités est du domaine de la punition. Les cartes sont divisées en zones, et naviguer entre elles est complètement surréaliste. Impossible de configurer les touches, et en gros, aucune option n'est proposée. Les unités n'ont aucune initiative. Pour aller chercher un blessé et le transporter dans l'infirmerie, voici la séquence d'ordre qu'il faut donner : sélectionner un ouvrier, le faire entrer dans le transport de troupe. Sélectionner le transport de troupe, lui faire ramasser le blessé. Faire revenir le transport de troupe au camp. Décharger le blessé. Sélectionner un récolteur et enfin lui faire transporter le blessé dans l'infirmerie. Il vous en coûtera donc huit clics. Et pour être tout à fait honnête, j'ai simplifié, parce qu'il y a aussi cette histoire de zones à traverser qui complique encore la manœuvre. C'est donc n'importe quoi. Surtout que des blessés, il peut y en avoir un paquet et que toute l'ergonomie du jeu est à l'image de cet exemple. Aucune option multijoueur n'est proposée. Dans un sens, tant mieux ; pourquoi infliger ça à des amis ?

monsieur pomme de terre

Un peu de technique

Pas de menu d'option. Quand on veut modifier la résolution, il faut changer celle de Windows. Parfois l'affichage se fige. Certaines animations sont grotesques (les rats ne marchent pas, ils font du patin à glace).

En Deux Mots

Une bonne idée de départ. Un ratage complet. Enfin presque : le graphisme n'est que mauvais.

+ Une belle idée…
– … un beau gâchis

30 TECHN | 50 DESIGN | 20 INTÉRÊT

À force de faire des jeux de gestion de simulation de vie de bureau, il était temps que Monte Cristo nous gratifie de quelque chose de plus palpitant. Avec Dino Island, ils ont presque réussi… Presque, j'ai dit.

Le principe de Dino Island est exactement le même que pour Theme Park : créer un parc d'attractions à thème, et faire en sorte qu'il soit rentable. Ici, on gère spécialement des centres de loisir dignes de Jurassik Parc. Le principe est simple : d'un côté on élève des dinosaures, on les croise entre espèces, et on les modifie à grands coups de radiations ; tandis que de l'autre, on amuse le touriste en lui offrant des activités débiles, des tours de manège, et de grands moments de shopping d'objets inintéressants qui finiront dans le vide-ordures. Tout le jeu tourne sous un moteur 3D convenable et est servi par une interface relativement simple et intuitive. De ce côté-là, il n'y a rien à redire : à force de nous concocter des jeux de gestion, Monte Cristo a incontestablement acquis la palme du design en matière de panneaux de contrôle. Les graphismes restent corrects et les animations des monstres assez sympathiques.



Contrairement à Theme Park, on ne peut pas se mettre dans la peau d'un visiteur.

Dino Island

THEME PARK POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

JOUABLE SUR **PIII 650, 128 RAM**
ÉDITEUR **MONTE CRISTO** DÉVELOPPEUR **MONTE CRISTO FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



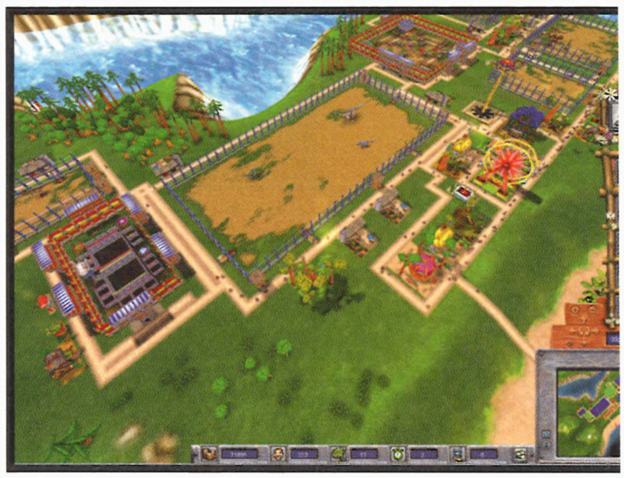
Essai non transformé

Dino Island a de bonnes intentions. Les graphismes restent corrects (c'est marrant, ça me dit quelque chose cette phrase), et certaines phases de gameplay, comme celle des recherches génétiques sur les monstres du jurassique, sont assez poilantes.
Pour le reste, la frustration persiste. Les attractions que l'on peut créer avec nos gros lézards se limitent à du combat ou à de la course. De même, on regrette que les aspects désagréables de la gestion d'un parc d'attractions ne soient pas assez présents. N'espérez pas voir les T-Rex s'échapper de leur cage pour transformer un car de touristes en chiche-kebab. Contrairement à Theme Park, le public ne vomit pas dans les manèges, ou ne pisse pas n'importe où.
On est déçu par la trop grande timidité du jeu alors qu'il se prêtait à quelque chose d'aussi délirant qu'amusant. Assez rapidement, le jeu tombe dans le piège « Monte Cristo », à savoir un simulateur de gestion. Remarquez que je n'ai rien contre les simulateurs de gestion, ni même contre Monte Cristo d'ailleurs. D'une certaine manière, on fait trop vite le tour de Dino Island, et c'est bien dommage au vu des possibilités qu'il laissait entrevoir.

Pete Boule



L'interface du jeu a le mérite d'être claire.



Un peu de technique

Le moteur graphique de Dino Island est l'une des choses les plus réussies dans le jeu. Il est suffisamment souple pour faire tourner le point de vue du joueur dans tous les sens, ou presque, et ne souffre pas trop d'une très grande pixellisation lorsqu'on vient à zoomer. L'affichage maximal se limite à 1280x1024, ce qui est suffisant.

En Deux Mots

MALGRÉ QUELQUES IDÉES INTÉRESSANTES, DINO ISLAND LOUPE LE COCHE. SANS ÊTRE MAUVAIS, SON MANQUE DE PROFONDEUR LUI NUIT CONSIDÉRABLEMENT. C'EST D'AUTANT PLUS FRUSTRANT QUE MONTE CRISTO POSSÉDAIT TOUS LES OUTILS POUR EXPLOITER AU MIEUX UN THÈME TEL QUE CELUI-CI.

- + La phase de modification génétique des monstres
- + L'animation des créatures
- – Les attractions trop similaires entre elles
- – Le manque de profondeur du gameplay

68	65	59
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Gore

SHOOT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

C'est super l'esprit grand guignol dans un jeu de shoot : ça fait hurler les gens lorsqu'ils crèvent dans une explosion de sang et de barbaque... Et ça fait des grands « Sploutch ! »

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	16
Internet Serveur	16
Internet IP	16

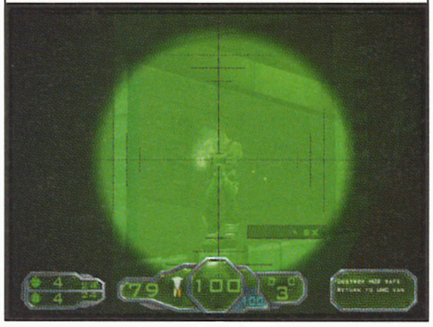
Jouable sur **PIII 650, 128 Ram**
Éditeur **Cryo** Développeur **4D Rulers États-Unis**
Texte et voix **V.O sous-titrée VF** Nbre de joueurs **16**

Cryo est-il tombé sur la tête ? On serait bien tenté de le penser lorsqu'on a joué au moins cinq minutes à Gore. Certes, ce n'est pas le premier jeu d'action que l'éditeur nous sort. Rappelez-vous, il avait déjà tristement abordé le thème avec Pax Corpus, qui n'avait de bien que son titre. Avec Gore, Cryo corrige le tir : sans tomber en extase devant ce énième shoot, on se surprend à s'amuser : « Oh ben ça alors, je m'amuse ! c'est fou non ? »

Demain, les chiens

Dans un futur proche, la Terre se remet difficilement d'une période de troubles durant laquelle les ventres affamés se sont soulevés contre les ventres pleins. Ces derniers, trop inquiets pour l'avenir de leur Mac Do, ont créé une ribambelle d'organismes policiers et militaires, histoire de garder efficacement les poubelles de leurs cités luxueuses. Plus le temps a passé, plus le calme est revenu, et plus les ventres affamés se sont remplis. Dans les cités, les anciens fauteurs de troubles se sont regroupés en véritables gangs organisés. Ivres de vie et de vengeance, ils ont décidé de continuer leur combat contre la vermine bourgeoise/capitaliste/friquée (rayez la mention inutile). Gore nous raconte les élucubrations d'un groupe de policiers dans ce futur proche. Ils font partie d'une unité ultra-balèze, l'UMC, spécialement conçue pour bouffer de l'émeutier et du terroriste (qui n'est qu'un émeutier organisé, finalement).

Le fusil de snipe est bien présent : le minimum syndical pour un shoot est donc respecté.





Curiosité du design : on peut voir ses pieds.

Autre curiosité, le tir secondaire du fusil à pompe déploie un bouclier balistique.



No brain, no pain...

On joue un de ces flics surhommes, nourris au grain, et avec tout plein de muscles. À vrai dire, l'intrigue importe peu, le principal étant de supprimer de la planète une quantité impressionnante de délinquants lourdement armés. Pour cela, on dispose d'un attirail de base, limité au poing et pistolet automatique qui s'élargit

très vite au fusil d'assaut, fusil à pompe, snipe, ou encore grenade. Notre homme sait à peu près faire tout ce qui est syndicalement nécessaire dans un shoot : courir, straffer, s'accroupir, vomir et sauter. Inutile de savoir se servir des poignées de porte, puisque ces dernières sont constamment ouvertes, nous indiquant automatiquement la route à suivre. Bien sûr, la majeure partie des armes a un usage secondaire, ce qui donne pas mal de variétés dans l'art et la manière d'envoyer autrui ad patres.
Notre homme a quand même une particularité, il a besoin de souffler de temps à autre. Ainsi, sur la gestion de ses points de vie, vient se greffer celle de ses points d'endurance, l'empêchant de piquer un sprint pendant trois heures. Cela permet également de pénaliser les courts passages du héros dans des endroits remplis de gaz nocifs, ou d'eau.
En ce qui concerne ses protections, il faut savoir qu'il porte une armure composite. Celle-ci est donc divisée en pièces recouvrant chacune une partie distincte du corps. Voilà qui prouve au moins que les développeurs ont fait attention à la localisation des dommages.





Simple comme un trou de balle

Gore ne cherche en rien à marcher sur les plates-bandes d'un quelconque No One Lives Forever et encore moins d'un Deus Ex. S'il y avait beaucoup plus d'ennemis, on serait tenté de dire qu'il se rapproche davantage de Serious Sam. Mais puisqu'il existe une logique narrative dans Gore, on se contentera de dire que c'est un Serious Serious Sam. En gros, et contrairement au jeu croate, il faut regarder un peu plus souvent dans les coins pour éviter de se faire connement plomber. Autre grande différence, les bonus, munition, ou kits médicaux ne sont pas indestructibles, ce qui complique légèrement la tâche lorsque l'on rencontre un feu nourri. Pour le reste, le gameplay est très simple et se limite à une épreuve de tir au lapin jubilatoire, arrosée de quelques décalitres de sang par victime.
Les graphismes sont dignes de cette simplicité. Attention, je n'ai pas écrit qu'ils étaient pourris ! Le moteur permet de jouer à la troisième personne (sans pour autant que cette vue apporte quelque chose de concret au gameplay). Et on voit même l'armure de ses ennemis exploser selon les dégâts qu'ils se prennent en pleine gueule. Disons que le design est suffisamment élémentaire pour favoriser le gameplay nerveux du jeux. Ça ressemble même à un Quake III revu et corrigé par un joueur en quête de rapidité. Cela pour dire que la campagne solo de Gore est plus un gros tutorial qu'autre chose : le jeu étant ouvertement créé pour du multi.





Juste entre le Ricard et les chips

Gore est vraiment un jeu pour le multi. En solo, ce n'est pas un mauvais produit, mais sa trop grande simplicité en fait plus une occupation proche d'un démineur, ou d'un free cell, qu'autre chose. Le joueur ne rechigne jamais à avancer dans l'intrigue, mais il le fait avachi, en écoutant plutôt un jazz coulant qu'un hard rock death metal. Il pousse sa souris d'un seul doigt, sans crispation, et lorsqu'il meurt, il reload dans la seconde sans aucun stress. Ou joue à Gore comme on boit pour oublier ; ce n'est pas désagréable, et c'est même amusant un moment. Mais on a sûrement autre chose de plus important à foutre, comme par exemple, jouer à un jeu plus immersif. À consommer lorsque les invités de sa femme sont trop chiants, et qu'on doit leur faire la conversation pendant l'apéritif.

Pete Boule

10 à 15 litres de sang par victime !





Un peu de technique

Un PIII 650 avec 128 de Ram, et armé d'une GeForce2 a été largement suffisant pour faire tourner confortablement le jeu en 1280x1024. Une configuration à peine plus lourde suffirait pour le faire tourner à son maximum de résolution : 2024x1536.

En Deux Mots

Gore est amusant, et c'est là le principal. En dehors de ça, on ne peut pas dire que le jeu procure, dans son mod solo, des sensations bien fortes. Son gameplay est comme un bon biscuit d'apéritif : il est salé, donne soif, mais ne nourrit pas beaucoup.

+ L'esprit « tir au lapin » jubilatoire
+ 10 à 15 litres de sang par victime
− Le gameplay trop simpliste

70	67	65
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

JOUABLE SUR PENTIUM II 300 MHZ, CARTE VIDÉO DIRECT3D, 64 MO DE RAM
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CYANIDE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS JUSQU'À 20 JOUEURS

Cycling Manager 2

GESTION D'ÉQUIPES CYCLISTES POUR AMATEUR - PC CD-ROM

Le Tour de France débute bientôt et Focus sort la suite de Cycling Manager ou comment devenir manager d'une équipe de cyclistes professionnelle.

Allez, c'est reparti, la saison cycliste 2002 bat son plein et le Tour de France approche à grands pas. Jaja en jaune, Zabel en vert, Virenque à pois ? Tous ces cyclistes, vous les retrouverez dans Cycling Manager 2, qui est loin d'être une redite de Cycling Manager, 1er opus de Cyanide sorti en juillet 2001. Ce 2e volet est beaucoup plus complet : il propose un nombre de courses variées bien plus élevé, et il y en a pour tous les goûts : du critérium aux grands Tours, en passant par les championnats du monde ou de Plouay, et même les agréables secousses pavées du Paris-Roubais. Vous choisissez une équipe de de 8 coureurs parmi 60 équipes internationales. Si vous êtes un futur manager qui en veut, vous sélectionnez une petite équipe que vous faites progresser. Dans le cas contraire ou si vous débutez, il est préférable de prendre une équipe déjà bien en jambe. Une des grandes nouveautés de Cycling Manager 2, c'est la partie gestion et management de l'équipe qui se révèle très complète. Avant de lancer vos champions par monts et par vaux, vous avez pour rôle d'acheter des cyclistes, de licencier ceux devenus trop mous du mollet, de trouver des sponsors pour nourrir votre petit monde et leur fournir un matériel adéquat (casque, types de roues, cadres, etc.). Sans oublier l'embauche d'un bon staff médical... Bon, si toute cette partie de gestion et finances ne vous botte pas plus que cela, engagez un assistant de confiance.





Les dénivelés sont très bien rendus. Ici, la plupart des cyclistes se mettent en danseuse.

Virages, dénivelés et pavés

Après avoir étudié la stratégie de course, vous lancez votre équipe sur le bitume. À ce niveau, vous pouvez influer directement sur vos as de la pédale par des ordres individuels ou de groupe. Vous pouvez faire sprinter un cycliste ou demander à tel autre de prendre un relais. En ce qui concerne les courses, elles sont entièrement modelisées en 3 D, virages et dénivelés sont au rendez-vous et c'est très chouette. Les coureurs peinent dans les ascensions et se lâchent dans les descentes, de très belles sensations. Sinon, on se ramasse de la pluie (sympa sur les pavés), du vent et du brouillard. Plusieurs caméras vous permettent d'observer la course sous toutes ses coutures. Les coureurs sont bien rendus et leurs positions varient selon l'effort. Quant aux paysages, ils restent tout de même un peu succincts, j'avoue que j'ai eu dû mal à reconnaître les villes traversées. Et ne parlons pas des brochettes de spectateurs qui tournent le dos à la course (en 2D ces idiots) et de la voiture-balai, étrange croisement entre un camion et un avion (pour la modélisation des poils du balai, on attendra le 3e volet). Une étape se déroule sur 20 minutes, cependant les impatients pourront augmenter la vitesse des pédaliers jusqu'à 8 fois (je ne vous le conseille pas, ça donne envie de vomir). Voilà la flamme rouge, ouf, plus qu'un kilomètre, et le classement de la course exhaustif s'affiche. Un jeu bien sympa pour les amateurs de cyclisme.

Rustine



La flamme rouge se profile à l'horizon, c'est le moment de préparer le sprint final.



Un peu de technique

Le nombre de courses modelisées en 3 D a été augmenté. L'animation est fluide, même lorsque le peloton est au complet. Pour afficher tous les détails, mieux vaut choisir une configuration plus élevée que celle de base. Quant à l'animation musicale, elle reste encore assez monotone.

En Deux Mots

CYCLING MANAGER 2 S'ADRESSE ESSENTIELLEMENT AUX AMATEURS DE LA PETITE REINE, QUI SOUHAITENT SE LANCER DANS LE MANAGEMENT VIRTUEL D'UNE ÉQUIPE DE CYCLISTES PROFESSIONNELLE. EN REVANCHE, POUR LES AUTRES, LE JEU N'EST PAS D'UN GRAND INTÉRÊT.

+ Les sensations des dénivelés
− Les paysages succints

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT	POUR LES AMATEURS
66	62	50	78

Quatre ans. Il m'aura fallu quatre longues années pour me remettre de mon test d'Alain Prost Grand Prix. Mon psy m'a dit que je suis prêt, que c'est le bon moment pour « remonter en selle ». O.K., O.K.! Et puis, comme il dit, « je suis maître de mon destin » et « chaque nouvelle journée est une nouvelle victoire ». Putain, il est fort.



Ici un gros plan sur le Français Jacques Monbiot. Non, il est pas très connu, c'est vrai.

98 XP

Jouable sur Pentium III 500, 128 Mo Ram, Carte 3D, 32 Mo
Éditeur Cryo
Développeur Aqua Pacific
Texte et voix VF
Nbre de joueurs 2

Agassi Tennis Generation

JEU DE TENNIS POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Virtua Tennis, Roland Garros 2002, Tennis Master Series et maintenant Agassi Tennis Generation… je crois qu'on veut nous faire acheter un jeu de tennis, les gars. Enfin moi, je dis ça… je ne dis rien, hein. En plus, moi, mon sport, c'est le ping-pong. J'ai quand même fini 4e aux Interclubs nationaux de Bry sur Marnes, c'est pas rien.
Le premier truc qui m'a choqué quand j'ai commencé à jouer à Agassi Tennis Generation, c'est le manque flagrant de proportion… La taille des raquettes et le terrain sont complètement surdimensionnés. Les mecs sont tout petits et ils courent sur la table, un vrai scandale ! O.K., vous allez me dire que c'est pas une simulation, que c'est orienté arcade, que ce qui compte c'est le gameplay… oui mais quand même, il y a des libertés qu'on ne peut pas prendre, parce que le ping-pong, merde, c'est sérieux.

Ah, O.K. j'ai pigé…

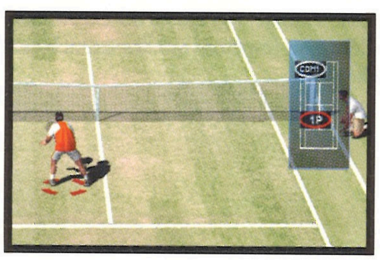
O.K., en fait, c'est du tennis. Au temps pour moi. C'est vrai qu'Agassi est un joueur de tennis. J'avais pas fait le lien. Mais que voulez-vous, je suis très ping-pong en ce moment. O.K.,O.K, tennis donc. Bon, je lance une partie. Ici, pas de nanas, ça se joue entre hommes. Agassi est donc venu avec ses 31 cousins du monde entier pour s'éclater dans l'un des 14 tournois proposés. Pas super-connus ses cousins… bon, ce sera Gérard Verte contre Sebastien Foulard. Non, pas super-connus, mais je vous ai dit, moi c'est le ping-pong mon truc. Techniquement, c'est pas la catastrophe. Les personnages sont plutôt bien modélisés. Le gazon a une belle couleur verte. La terre battue est d'un beau marron orangé. Bref, les couleurs sont respectées. Les animations sont déjà moins réalistes. Mais c'est plus compliqué évidemment, techniquement je veux dire. Ça aurait pu être un jeu de tennis comme les autres mais en moins bien, sauf que là, ils ont rajouté un radar. Ouais, un radar comme dans les jeux de foot. Évidemment, au tennis, comme au ping-pong d'ailleurs, il n'y a pas 22 joueurs, et puis tout le terrain est déjà entièrement présent à l'écran. À quoi sert le radar ? À rien. Il faudra donc apprendre à vivre avec ce petit pong dans un coin de l'écran. Récapitulons donc : ce n'est pas du ping-pong, c'est du tennis. Les couleurs sont très réalistes, mais l'animation est ratée. Il est possible de jouer Sébastien Foulard. Un radar est super-présent à l'écran, ce qui permet de savoir à tout moment où l'on se trouve (bonne idée, et très utile en plus !). Un gameplay médiocre. Voilà.

Gana



TIPS JEU

N'oubliez pas qu'avec le radar vous connaîtrez très précisément votre position, celle de la balle et celle de l'ordinateur. Si je vais à gauche, hop, je me vois bouger vers la gauche. Normal, je vais à gauche. Même expérience à droite… non, franchement, techniquement, c'est bien foutu.



Un peu de technique

Le moteur graphique est correct, vous devriez pouvoir jouer en 1024x768 sans grande difficulté. La bande-son, désespérément vide, est ponctuée de remarques insipides.

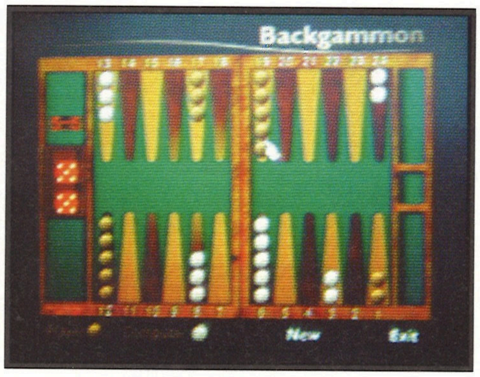
En Deux Mots

NON, AGASSI TENNIS GENERATION N'EST PAS UN BON JEU ; LES ANIMATIONS SONT FAIBLARDES ET ON NE S'AMUSE JAMAIS VRAIMENT, CE QUI EST DOMMAGE POUR UN JEU. VU LA QUALITÉ DE LA CONCURRENCE EN CE MOMENT, OPTEZ PLUTÔT POUR VIRTUA TENNIS.

- \+ Le système de radar qui m'a bien fait rigolé
- – Impossible de jouer une tenniswoman
- – Manque de jouabilité
- – Manque d'ambiance sonore

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
52	47	42

60 m de longueur, la même chose en envergure, 300 tonnes au décollage, 50 tonnes de poussée, mach 0.84 en pointe, voilà ma nouvelle bécane pour ce test. Ah oui, c'est plutôt costaud comme PC, et encore, je ne vous ai pas parlé de son prix.



JOUABLE SUR **BOEING 777**
ÉDITEUR **HUGUES AVIATION**
DÉVELOPPEUR **HUGUES AVIATION ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF**

Là, je suis dans un Boeing 777 en route pour les États-Unis, nous sommes à 35 000 pieds au-dessus de l'Atlantique, 800 km/h au cadran, température extérieure, - 60° C. Ma voisine de droite est un boudin, mon voisin de gauche pue des pieds, le prochain plateau-repas n'arrivera pas avant cinq bonnes heures, que faire ? Sur le petit écran à cristaux liquides installé devant moi, on me propose un film américain stupide avec Cuba Gooding Jr., un autre film américain stupide avec Hugh Grant, cinq autres films de merde et une rediffusion du talk-show de Larry King. Génial. Qui s'occupe de la programmation, qu'on l'éjecte par un hublot ? Je trifouille un peu les commandes puis, miracle, je tombe sur les canaux de jeux vidéo. Et là, le testeur idiot prend le dessus sur le passager qui s'emmerde.

Il paraît qu'il y a un cheat-code dans Othello permettant de prendre le contrôle des systèmes de vol de l'appareil, mais je ne l'ai pas trouvé.

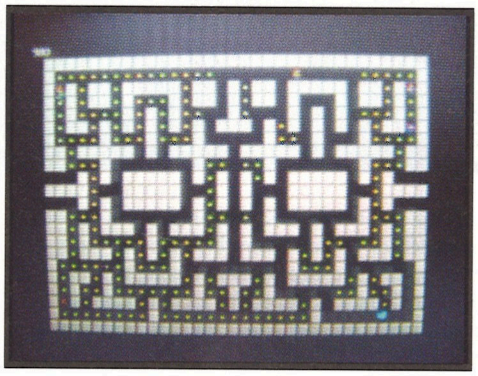


TIPS JEU

Bouclez votre ceinture en cas de forte turbulence, et écoutez attentivement la démonstration du gilet de sauvetage au début du vol.

Les jeux du Boeing 777

JEU DÉBILE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-Rom





J'ai médusé mon voisin de gauche (celui qui puait des pieds) en atteignant le level 18 sur Tetris lorsque nous étions au-dessus des Grands Lacs. Superman peut crever.

Un peu de technique

Le jeu est tout à fait jouable en Classe Éco, même si l'écran devient illisible lorsque le crétin assis devant vous incline son siège au maximum pour dormir. En Première Classe, c'est déjà plus confortable, mais c'est vraiment en Business qu'on profite au maximum de ces petits jeux. Le billet est honteusement plus cher, mais pour le prix, vous aurez un écran nettement plus grand, monté sur un bras articulé, et de la picole à volonté.

En Deux Mots

VU LE PRIX DU BILLET D'AVION, ON ÉTAIT EN DROIT D'ATTENDRE UN PEU MIEUX QUE CETTE VIEILLE SÉRIE DE JEUX RECYCLÉS. IMAGINEZ PAR EXEMPLE UN BOMBERMAN EN RÉSEAU CONTRE LE COMMANDANT DE BORD, ÇA SERAIT VRAIMENT SYMPA. OU UN COUNTER AVEC LA MAP BOEING 777. ÇA SERAIT DRÔLEMENT ORIGINAL EN PLUS. MAINTENANT, LA BALLE EST DANS LE CAMP D'AIRBUS.

- + Quadris, toujours aussi amusant pour Superman
- – Mister Gloop est très moyen
- – Les autres jeux sont lassants au bout de cinq minutes
- – Pas assez de place pour les jambes
- – On ne m'a pas surclassé en Première

20	50	19
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Lavatory Occupied

Au menu, les programmeurs nous proposent une sélection de vieux hits d'arcade des années 80 genre Pacman (rebaptisé malicieusement « Mister Gloop ») ou Tetris mélangé à quelques classiques comme le Backgammon, Othello ou le Solitaire. Le gameplay de tous ces softs a fait ses preuves, le joueur moyen devrait donc se retrouver très vite à l'aise malgré les contrôles parfois peu aisés (écran tactile imprécis ou boutons de contrôle merdeux). Quadris (Tétris en fait) reste la vedette incontestée, on peut y jouer de l'Écosse jusqu'au Canada sans pratiquement décoller les yeux de l'écran, ça reste toujours aussi addictif que sur Game Boy. Sauf que là, les briques descendent à la vitesse de la lumière dès le quatrième niveau et même Superman se fait baiser à chaque fois. Impossible de dépasser les 40 000 points. Tout compte fait, on peut y jouer de Calais jusqu'à Londres. Le fantastique Mister Gloop propose une réalisation vraiment médiocre, nettement moins bonne que celle de Morrowind par exemple. Un mauvais point pour Boeing. Le solitaire est agréable, Othello aussi ; on regrettera par contre qu'aucune aide de jeu ne soit proposée pour le backgammon et qu'aucune hôtesse ne soit disposée à donner des tips ou des cheat-codes aux débutants (espérons qu'elles seront bientôt patchées).

ackboo

MULTIJOUEUR

Réseau Local 4
Internet Serveur 4

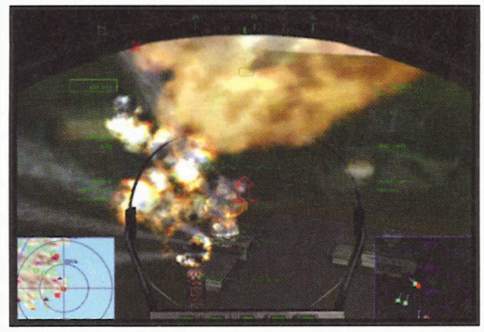
Jouable sur PIII 700, 128 Mo RAM, carte 3D
Éditeur Rage Software
Développeur Rage Software G.-B.
Texte et voix en anglais

Eurofighter Typhoon

ADD-ON POUR EUROFIGHTER TYPHOON

Operation Icebreaker





Eurofighter Typhoon est, pour les amateurs de l'antique et excellent EF2000, un produit un peu extraterrestre qui s'insère entre l'arcade et la simulation de vol, un mélange particulièrement indigeste. Voici son premier add-on.



Le parti pris des développeurs de Rage Software (qui a absorbé les membres de DID) était pourtant intéressant : il s'agissait de présenter un avion au modèle de vol précis et conforme, mais exempt de toute complexité tant dans le pilotage que le tableau de bord. Cela a de quoi surprendre lorsqu'on se retrouve à bord d'un cockpit où clignotent quelques vagues loupiottes et où l'on peut admirer un nombre de cadrans et d'écrans digitaux réduit au minimum syndical. Pourtant, malgré quelques bugs, l'enveloppe de vol de l'EF2000 était assez similaire à celle des jeux de nos développeurs fétiches. Operation Icebreaker est la suite logique de EF-T. Mais au lieu de nous faire assaillir par les Russes qui attaquent l'Islande, on nous met dans une position inverse, embarqués à bord d'un porte-avions d'où il faudra partir à l'assaut du nouveau bastion. On tentera de les empêcher de trop se barricader au pays des chanteuses moches qui bouffent des phoques (Si si ! « Islande », ça veut dire ça en ancien viking). Comme dans le jeu de base, on récupère des pilotes pour les répartir entre des points névralgiques afin de pouvoir accomplir des missions d'une façon simultanée, sautant d'un avion à un autre.
Si le premier scénario se déroulait au cœur de la belle saison (dicton : Russes au printemps, Arctor content), Icebreaker nous fait découvrir les rigueurs de l'hiver avec des tempêtes de neige et des fortes pluies qui nous feront regretter les canicules de Clichy la Garenne en 1996. Passage obligatoire du pilote de l'aéronavale : l'appontage entre kakous à Ray-Ban, le roulé-boulé sur le pont avec un avion à 92 millions d'euros pour impressionner les mousses, et la chasse à l'esturgeon à coups de missiles air-mer. Je le sens, on va bien se marrer.

Bob Arctor

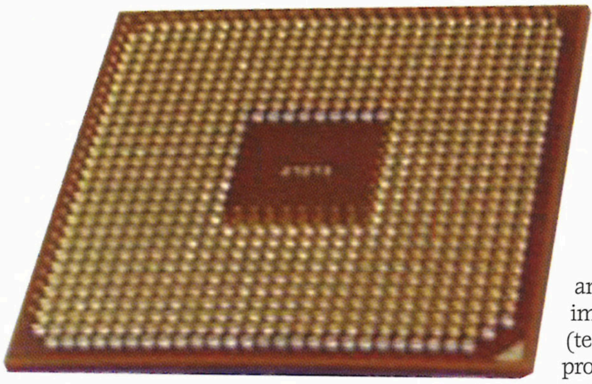


En Deux Mots

Loin d'être nouveau, loin d'être au top (techniquement parlant), cette add-on d'EuroFighter Typhoon remet le soft à niveau. Bon, ça casse pas des briques mais c'est un bonne occasion de decouvrir ce simulateur plutot sympa.

+ Concept intéressant
− Design bof

70	65	70
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Si j'avais un MARTEAU

Ah vous allez en bouffer de la vanne sur le Hammer d'AMD. Mais ceux qui vont moins rire, c'est les gars de chez Intel. Si la moitié de ce qui paraît sur le Net en ce moment est vrai, le Pentium4 va prendre une grosse claque dès la sortie de cette nouvelle génération de processeurs. Le K8 est non seulement un CPU 64 bits, mais les améliorations structurelles énormes dont il dispose en font une bête de course encore plus impressionnante que l'Athlon, et ce même à des vitesses a priori faibles. Un site allemand (tecchannel.de) a réussi le mois dernier à kidnapper pendant un court laps de temps un prototype de ClawHammer (la version qui sera certainement nommée Athlon). Bloqué par AMD à 800 MHz, ces prototypes sont là pour permettre de valider les chipsets et cartes mère des constructeurs tiers. Et même à 800 MHz, les quelques tests qu'ils ont eus le temps d'effectuer montraient que la chose mange un Pentium4 1,6 GHz (bus 400 MHz) au petit dej'. Le tout en mode 32 bits, donc sans tirer parti de ses atouts principaux. Comme il est prévu que ce chip sorte à une vitesse de plus de 2 GHz, je vous laisse imaginer l'ampleur de la baffe pour le P4 si ça se confirme. Essuyez-moi toute cette bave, ça fait négligé.

Édito

Je vous ferais bien un édito style « les vacances, c'est pour bientôt » etc., mais je ne voudrais pas agacer ceux qui bossent sous le soleil. Alors évitons la boulette et parlons plutôt matos, vous êtes là pour ça a priori. Ou pour voir des pingouins, mais c'est un autre problème... Les lecteurs assidus noteront que je répare ma boulette du mois dernier (test de l'Abit NV7-133R enfin là) et les plus perspicaces verront que l'AT7 annonce la fin des ports « classiques » (PS/2, série et parallèle). La fin d'année sera pleine de Serial-ATA, de FireWire et autre USB 2.0. Rechargez bien vos batteries, on n'a pas fini de bricoler !



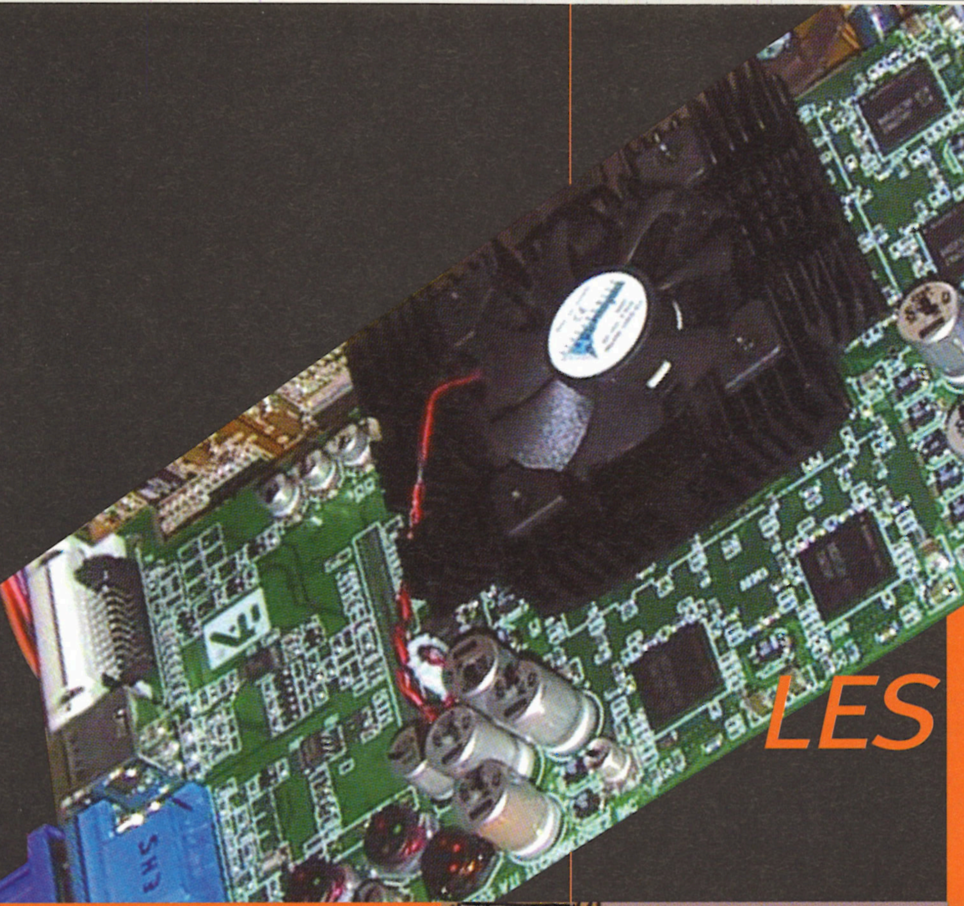
Le PCI de via

On ne saura jamais la vérité sur l'origine exacte et l'étendue des problèmes de certains chipsets VIA, mais un élément de réponse a été apporté (non officiellement) par un ingénieur de la marque taiwanaise lors du Salon Computex de Taipei. Selon ce monsieur, qui a tout intérêt à rester inconnu pour garder son job, la base de bien des plantages est un « oubli » majeur dans le design de la gestion du bus PCI. VIA aurait « bêtement » oublié d'intégrer dans ses SouthBridge une fonction nommée « bus parking » qu'Intel emploie sur tous ses modèles produits après la vieille génération des chipsets BX. Son absence a causé de nombreux plantages et bugs variés vu que la plupart des fabricants de cartes partent du principe que cette fonction est disponible. Le comportement bizarre des SoundBlaster Live pourrait être lié à ce problème. Cela dit, vu comment Creative Labs développe ses drivers, je me garderai de jeter des pierres juste sur VIA dans ce cas précis... VIA aura mis le temps pour corriger le tir, mais les nouveaux SouthBridge disposent enfin de cette fonction, comme le VIA8235 qui équipe le P4X333 et les prototypes de KT400. On nous promet au passage des performances PCI impressionnantes. On vérifiera ça lors des tests complets !



IBM trouve ÇA TROP DUR

Ça sentait déjà le sapin, mais je vous confirme qu'IBM est déjà en train de clouer le cercueil de sa division disques durs. Pour l'envoyer directement chez Hitachi qui récupère 70 % des parts de la joint-venture formée avec le géant de l'informatique. À terme (trois ans), Hitachi sera seul maître à bord et sera le boss de la totalité des 24 000 personnes concernées par cette affaire. Les prévisions sont plutôt bonnes puisque Hitachi table sur 5 milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2003 et 7 milliards en 2006. Personnellement, j'espère que le constructeur japonais va garder la division software liée à l'activité disques durs d'IBM. Rien que pour le petit soft qui permet d'avoir des disques super-silencieux !



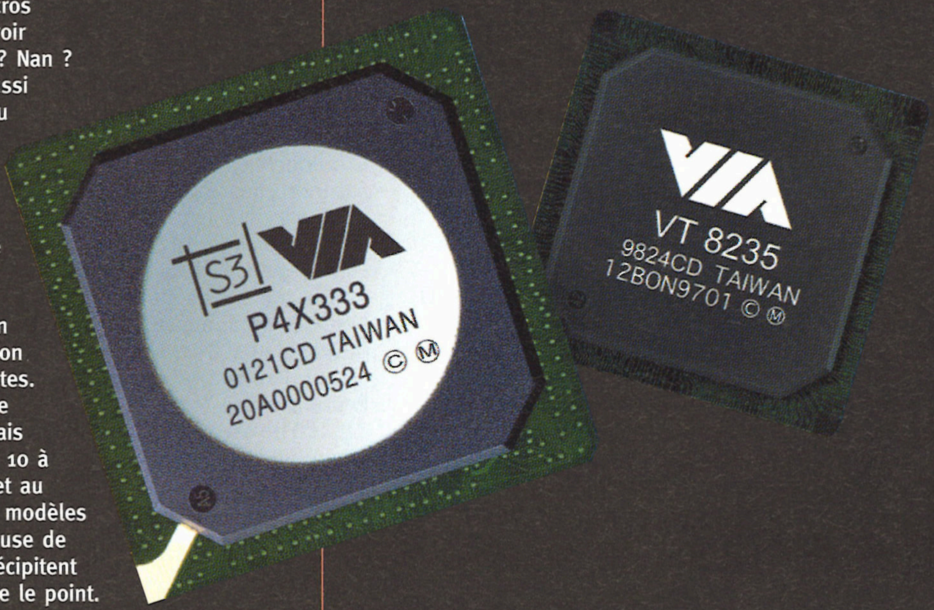
LES VAPEURS canadiennes

Les dernières rumeurs sur le futur R300 d'ATI (dont un prototype a bel et bien servi à faire tourner la démo de DOOM III lors de l'E3) continuent d'envahir le Net. Certains s'autorisent à penser (merci Coluche) que cette puce ainsi que le RV250 seront lancés à la fin de l'été. Le R300 intégrerait 107 millions de transistors (on parle de 130 millions sur le NV30 de Nvidia) et disposerait de 8 pixel-pipelines avec 2 unités de texture chaque. 4 unités de vertex shaders seraient également présentes. Pour le reste, les rumeurs divergent (0,13 ou 0,15 micron, etc.) et il faudra attendre qu'ATI se manifeste. Le plus gros point d'interrogation concerne la date d'arrivée réelle sur le marché : quelques analystes pensent que le R300 sera disponible bien avant le NV30 de Nvidia. Si la puce d'ATI dispose des performances que l'on espère, cela donnera un avantage intéressant à la marque canadienne, le NV30 s'annonçant déjà comme un concurrent très sérieux, comme d'habitude chez Nvidia.



VIA P4X333

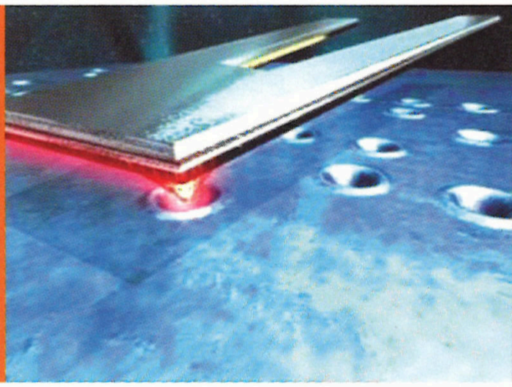
Encore une histoire d'amour impossible. VIA cherche à conquérir le cœur d'Intel, mais ce dernier refuse toujours de lui vendre à prix d'ami la licence pour faire des chipsets destinés au Pentium4. VIA fait fi de ces obstacles et lui déclare : « Toi, j'te flashe, j'te love » et lui offre un nouveau produit flamboyant. Intel craquera-t-il enfin devant tant d'amour ? Ackboo réussira-t-il à convaincre Bob qu'ils sont frères jumeaux ? Casque Noir pourra-t-il maîtriser les macros d'Excel pour arrêter de nous faire flipper pour rien ? Vais-je avoir le droit de faire des articles sur les Feux de l'Amour dans Joy ? Nan ? Tant mieux, c'est super lourd, ce style débile. Si vous avez réussi à suivre, vous savez maintenant que le P4X333 est un nouveau chipset VIA pour processeurs P4 Intel. Et pour une fois, de vraies améliorations sont au rendez-vous : bus à 400 ou 533 MHz, gestion de la mémoire DDR333, AGP 8x, vitesse doublée (533 Mo/s) pour le bus V-Link (entre les deux puces qui composent le chipset), USB 2.0 et ATA-133. Le Southbridge embarque en prime un contrôleur Ethernet 10/100 et garde la partie audio capable de sortir du son 5.1. Sans oublier la correction des bugs ou « oublis » dont l'ancienne génération était affublée. VIA en a aussi profité pour refaire entièrement son contrôleur mémoire qui offre des performances plus intéressantes. J'ai eu le temps de faire quelques tests avec une carte mère de référence VIA et les gains annoncés par le constructeur taiwanais par rapport au P4X266A semblent être bien présents. Comptez 10 à 15 images/seconde en plus dans vos jeux grâce à la DDR333 et au nouveau contrôleur mémoire. Il ne reste plus qu'à attendre les modèles commerciaux pour voir si tout ça se concrétise, surtout qu'à cause de cette histoire de licence, la plupart des constructeurs ne se précipitent pas pour utiliser ce produit. Rendez-vous à la rentrée pour faire le point.

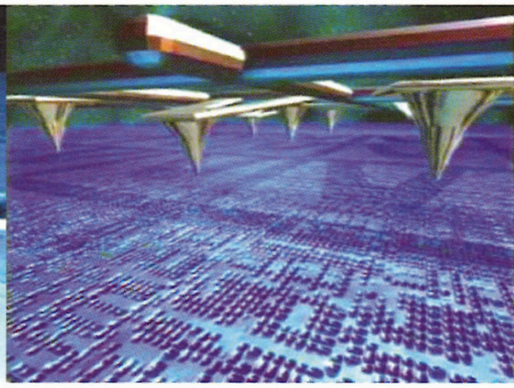


1 TÉRAOCTET SUR le pouce

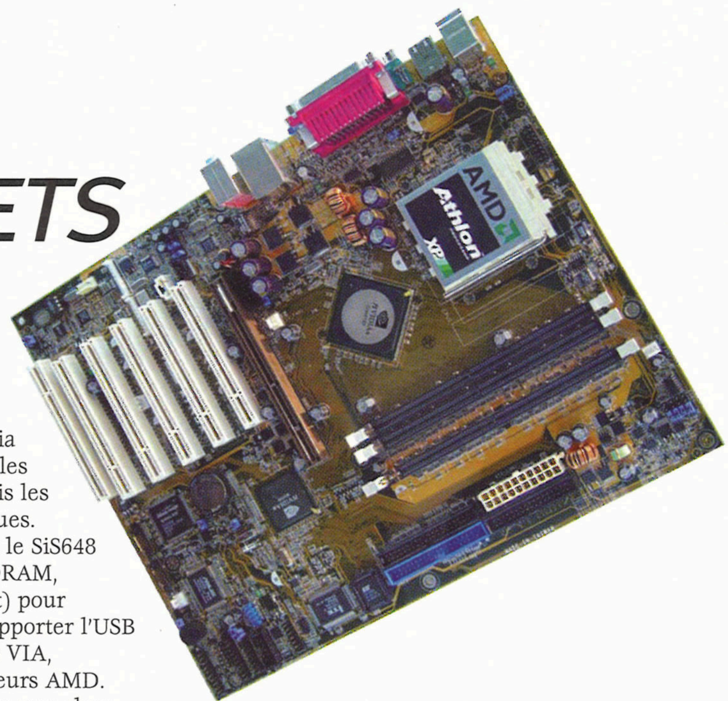
IBM abandonne peut-être les disques durs, mais pas la recherche de moyens de stockage plus efficace. La preuve avec l'annonce de leur dernière découverte : de quoi faire tenir 1 téraoctet dans la surface d'un timbre-poste. Ne riez pas, c'est très sérieux. Ce projet nommé Millipede est basé sur les nanotechnologies. Grossièrement, le processus rappelle les cartes perforées des premiers ordinateurs : un chip avec 1 000 pointes chauffées est capable de créer ou de lire de minuscules marques sur une couche en polymère. C'est la disposition de ces marques (de 10 nanomètres chaque) qui permet de relire l'information stockée. La densité d'information est 20 fois supérieure à celle des derniers disques durs. Imaginez un téléphone mobile avec une mémoire de 10 Go, vous aurez une idée de la révolution qui nous arrive... La bonne nouvelle, c'est que la fabrication de ces bestioles est possible avec les technologies actuelles. Un prototype pour PDA avec 4 000 pointes est prévu pour l'année prochaine. Quant aux produits commerciaux, ils pourraient débouler dès 2005. La température nécessaire à l'écriture sur le film est de 400°C alors que la lecture ne nécessite « que » 300°C (et ces élévations ne durent que quelques millièmes de seconde). Et comme dans les temps anciens, les « têtes de lecture » ne bougent pas : c'est le film de polymère qui se déplace. Il est positionné à environ 1 micron des têtes de lecture. Vu la taille du marché à conquérir, de nombreuses sociétés développent des technologies tout aussi intéressantes (Hitachi, Intel et quelques start-up) dont le point commun est d'éviter les grosses parties mobiles, comme sur nos disques actuels. En fait nous sommes encore dans la préhistoire de l'informatique et nous ne le réalisons même pas... Vivement demain.







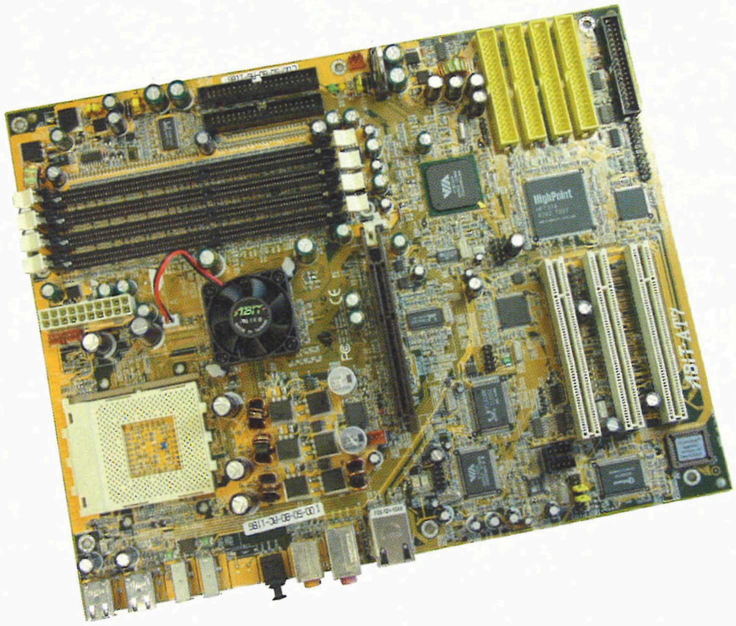
Ratatouille DE CHIPSETS



Durant le Computex, tous les acteurs du marché ont annoncé leurs nouvelles gammes de chipsets. Vu que certains ne sont pas prévus avant de nombreux mois (genre les modèles pour Hammer), parlons uniquement de ceux qui doivent débarquer relativement vite. Avec si possible des vrais morceaux de nouveautés dedans...
On commence par Nvidia, dont le Crush 18D (nForce2 ?) pour CPU AMD semble assez prometteur. Il devrait intégrer une partie vidéo directement issue du GeForce4 MX à environ 250 MHz. Le NorthBridge devrait supporter la mémoire DDR333 et DDR400. Le SouthBridge existera en deux versions : une basique avec USB 1.1, ATA 133 et contrôleur Ethernet et une autre plus évoluée avec USB 2.0, décodage Dolby Digital, FireWire et deux contrôleurs Ethernet. Le tout est prévu pour une production en juillet. Manque de bol tout cela est encore à l'état de supposition vu que Nvidia n'annonce les nouveautés que par morceaux (seul l'USB 2.0 est confirmé pour le moment). Nvidia développe aussi un chipset pour les Hammer (nom de code CK8) mais les infos à son sujet sont encore vagues.
Côté SiS, on annonce pour juillet le SiS648 (DDR333 et 400) et le SiS658 (RDRAM, eh oui, Rambus est encore vivant) pour Pentium4. Les deux devraient supporter l'USB 2.0, le FireWire et l'AGP 8x. Chez VIA, on attend le KT400 pour processeurs AMD. Au menu, presque la même chose que chez SiS : mémoire DDR400, AGP 8x, USB 2.0 et également le Serial-ATA. Que du bonheur. Message subliminal : évitez de changer de carte mère cet été...



N°1 Mondial des Fabricants de Cartes-Graphiques
G4Ti4600
MSI
128 MB DDR
Video-In TV-Out
DVI-I
G4Ti4600
Spécificités :
. 4ème Génération de GPU NVIDIA®
. Technologie d'affichage nView ™ de dernière génération avec controle convivial pour l'utilisateur
. Lightspeed Memory Architecture II ™
. Gestion de la bande passante mémoire améliorée
. Accuview Antiliasing ™ : Permet une qualité d'affichage incomparable.
MSI
nVIDIA. GeFORCE 4 Ti 4200
nVIDIA. GeFORCE 4 Ti 4400
nVIDIA. GeFORCE 4 Ti 4600
www.msi-multimedia.com
www.msi-computer.fr
* Les logiciels d'acquisition et de montage WinCoder et WinProducer sont disponibles sur certaines cartes-graphiques.



Abit AT7

LA RÉVOLUTION OU RIEN



La nouvelle gamme MAX d'Abit est une prise de risques calculée de la part du constructeur taiwanais. Disponible pour processeurs Intel et AMD, cette série de cartes mère vise l'intégration d'un maximum de fonctions avec au passage un ménage sans concessions qui risque de faire grincer des dents.

Et tant mieux si certains couinent. Moi-même, j'ai couiné. Je couine plutôt pas mal du reste, je m'aperçois que je ne vous avais jamais parlé de mes talents de couineur. Mais là, j'ai pas la place. Vous allez comprendre pourquoi j'ai émis des bruits bizarres dans le fond de mon bureau dans un instant.

Faisons l'appel

La carte mère AT7 est basée sur le chipset VIA KT333 et donc destinée aux processeurs AMD. Le KT333 permet de gérer la mémoire DDR à 333 MHz (au cas où son nom ne vous mette pas la puce à l'oreille) et l'ATA 133 mais le reste est similaire au KT266A. Et avant de vous décrire ce qu'on trouve sur ce nouveau modèle Abit, on va commencer par ce qu'on n'y trouve pas, vu que l'absentéisme est impressionnant.
Plus de ports PS/2. Finito. Dead. Parti. Y en a plus. Du coup, plus de prises classiques pour vos souris et claviers. Plus de ports série et parallèle non plus. Pas plus de port jeu pour les joysticks. Évidemment, ça va faire paniquer votre vieille imprimante ou votre ancestral modem externe si vous ramenez à la maison une AT7 sans les prévenir. Du reste, j'ai couiné en m'apercevant que je n'avais pas de clavier USB sous la main ! Le mot d'ordre de cette carte est définitivement « modernisme ». Pour brancher vos périphériques, vous aurez à la place 2 ports USB 2.0 et 4 USB 1.1 (voire respectivement 4 et 6 avec les connecteurs optionnels). On trouve aussi 2 ports FireWire (un troisième est dispo en option), un port Ethernet 10/100 Mb et une puce audio qui gère des sorties 5.1.



La puce Realtek gère l'Ethernet 10/100 aussi bien qu'une carte PCI classique.

Oui, ça fait du monde et ça veut dire que les processeurs qui permettent de gérer le tout sont intégrés sur la carte (vu que le KT333 n'incorpore pas autant de choses). Pour contrôler l'USB 2.0, on trouve un chip VIA VT6202, le FireWire est piloté par un chip Texas Instrument et l'Ethernet par une bestiole de chez Realtek. Mais ce n'est pas fini. Le clou du spectacle, c'est la présence du chip HighPoint HPT374 qui offre 4 canaux IDE supplémentaires, contre 2 sur les puces RAID classiques. La taille de ce contrôleur faisait dire à HighPoint qu'il serait disponible uniquement sur des cartes additionnelles. Raté, Abit a réussi à intégrer la bête. Ça nous fait un total de 12 périphériques IDE dans un seul PC, sans rajouter de cartes. Prévoyez un boîtier ultra-méga-maxi-tour bien ventilé ou je prédis moult plantages cet été...

La dure loi du régime

Cela dit, pas de miracles. Il fallait faire de la place pour que tout tienne et les ports PCI en souffrent : il n'y en a plus que 3. En même temps, ce n'est pas très grave puisque tout est sur la carte mère. Le port AGP accueille votre carte vidéo et voilà déjà un PC complet. Il reste assez de place pour une carte SCSI, une autre carte son ou encore une carte Ethernet supplémentaire. Et comme il y avait du rab' de place en haut, Abit en profite pour caser 4 emplacements mémoire contre 3, voire 2, sur pas mal des produits concurrents.
Le reste des bonus est moins impressionnant, mais on n'en attend pas moins de la part d'Abit. Des LED sont présentes pour indiquer l'état d'alimentation de la carte

CONFIGURATION DE TEST

Athlon XP 1800+

GeForce4 Ti4200

512 Mo de RAM DDR PC2700

Disque dur IBM 7200 trs/min 30,7 Go UDMA100

Windows XP Pro

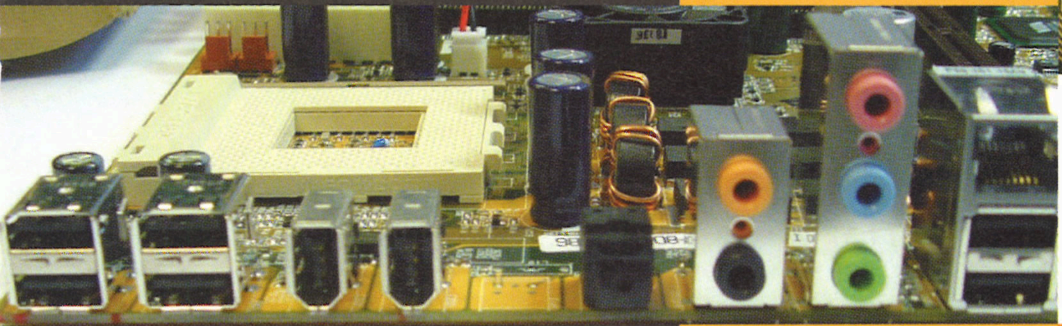
DirectX 8.1

Drivers Nvidia 29.40

Drivers VIA 4in1 4.38



Les ports USB 2.0 sont gérés par un chip VIA de taille modeste contrairement aux MSI qui utilisent souvent des puces NEC plus grosses.



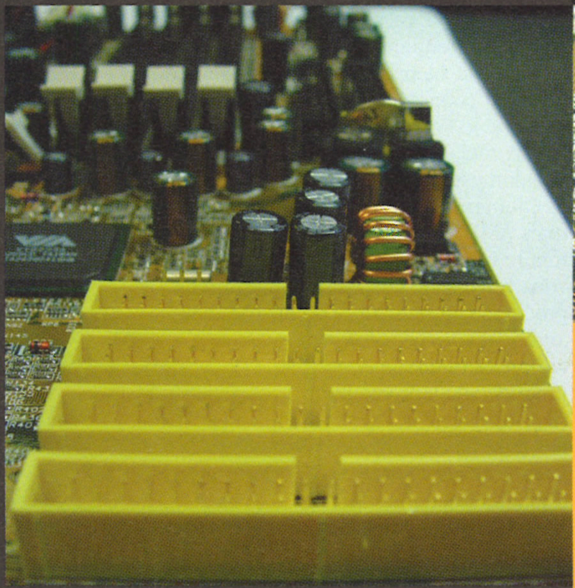
Les connecteurs de l'AT7 surprennent. Avec uniquement des ports « modernes », il faut faire attention à ses anciens périphériques. (De gauche à droite : 4 USB 1.1, 2 FireWire, sortie audio optique, connecteurs audio analogiques, Ethernet 10/100 et USB 2.0)

(veille, allumées, etc.) et le jumper du reset CMOS (pour réinitialiser le tout en cas de pépin dans le BIOS) est facile d'accès.
Abit oblige, le BIOS est toujours aussi complet. Le SoftMenu III est présent et permettra aux overclockeurs fous de prendre tous les risques. On peut bidouiller tous les paramètres de voltage des différents composants ainsi que leurs vitesses. Du coup, les plus aventureux devraient atteindre des vitesses intéressantes avec leur Athlon XP, rien qu'en jouant sur la vitesse de bus (et donc sans avoir à bricoler leur CPU). Le seul véritable manque de cette carte est un reset automatique des paramètres en cas de blocage au boot. Asus intègre cette fonction dans ses derniers modèles et c'est juste indispensable pour mettre la zone sans paniquer si l'écran reste noir au démarrage suivant. Sur l'AT7, il faudra jouer avec le jumper de reset sur la carte mère, ce qui n'est pas toujours super-pratique quand vous avez (bêtement ?) refermé le PC.





Cette petite puce Abit permet de gérer les fonctions avancées du BIOS de la marque taiwanaise.





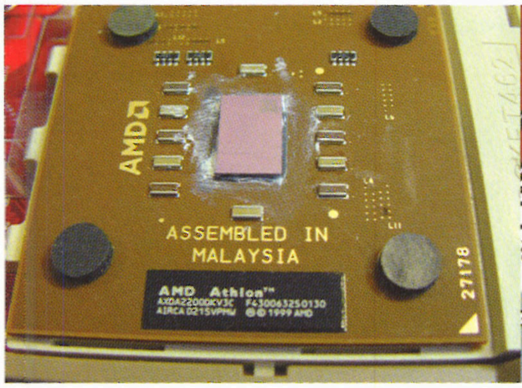
La puce la plus imposante gère les 4 canaux IDE RAID supplémentaires. Il ne sera pas facile de trouver un boîtier assez grand pour faire tenir 12 périphériques.

J'vous en mets combien ? Les performances de l'AT7 placent ce modèle parmi les meilleures du moment. Quand on ajoute l'ensemble des fonctions intégrées, il est évident que cette carte est à prendre en compte lors des achats de cet été. Surtout quand on voit son prix : environ 220 euros, voire parfois moins de 210 euros chez certains revendeurs. Résumons. Pour ce prix, vous avez une carte mère (étonnant non ?), une carte son 5.1 très satisfaisante (avec sortie optique), une carte Ethernet 10/100, plein de ports USB 2.0 / 1.1 et FireWire. Ça sent le bundle ultime. Il reste seulement 2 possibilités pour vous tenir à l'écart de cette carte : une allergie aux chipsets VIA (mais celui-ci est la dernière révision du KT333 et fonctionne très bien) ou une collection de périphériques anciens qui nécessitent ports série/parallèle, etc.
Et si vous voulez absolument un Pentium 4, regardez du côté de l'IT7 basée sur le chipset Intel i845E.
La gamme MAX devrait faire parler d'elle et je ne serais pas surpris de voir d'autres marques suivre le mouvement très vite...

AMD Athlon XP 2200+

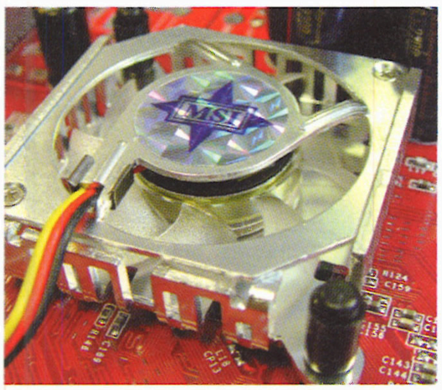
Si Intel a repris la tête côté puissance depuis l'introduction des Pentium4 à 2,53 GHz avec une vitesse de bus de 533 MHz, AMD est loin de faire dans le CPU ridicule. Les derniers Athlon XP suffiront à satisfaire les gens qui n'hypothèquent pas leur maison à chaque upgrade.

En attendant le coup de marteau



Attention, t'as encore un peu de pâte thermique sur le nez.





Le chipset VIA de la KT3 est ce qui se fait de plus performant pour processeurs AMD actuellement.

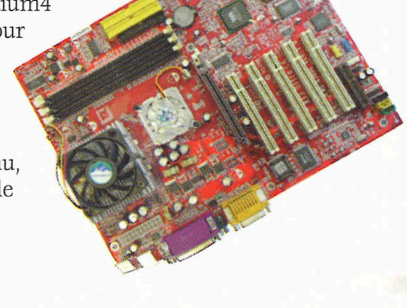
Oui, les Pentium4 sont actuellement ce qui se fait de plus puissant sur le marché. Notez, j'ai dit puissant, pas rapide. Plus rapides, ils le sont depuis un moment maintenant. Mais plus puissants, c'est carrément plus récent. En revanche, ils restent trop chers en haut de gamme et c'est la dernière vraie faiblesse du Pentium4. AMD le sait et en profite : l'Athlon est toujours ce qui se fait de mieux en rapport qualité/prix (mais les marges sont maigres pour AMD).

Rétréci au lavage

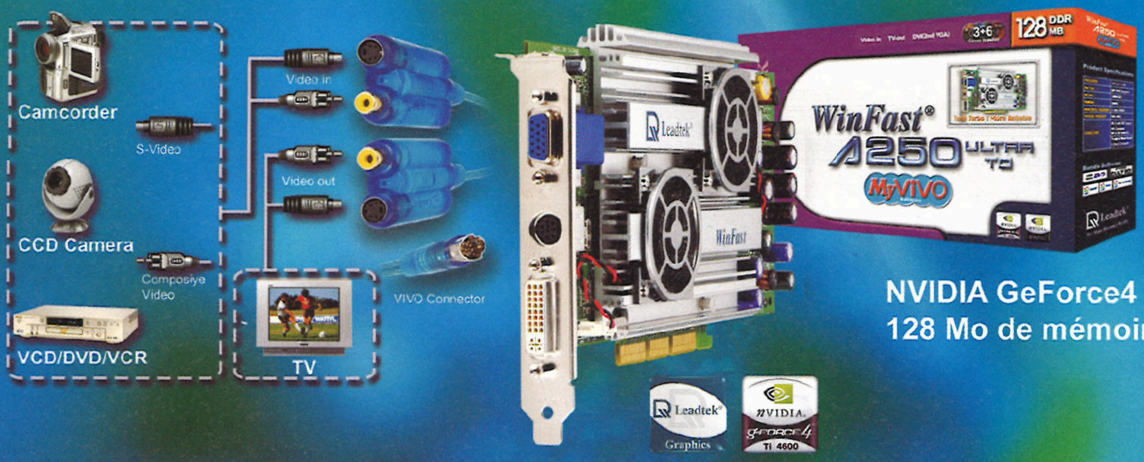
Pour être franc, ce modèle XP 2200+ (1800 MHz) est la copie conforme du 2100+, en 0,13 micron. La taille diminue (et donc le dégagement de chaleur), mais pour le reste, rien ne bouge. Le core Thoroughbred est strictement identique au Palomino en 0,18 micron. Du coup, le gain de performances est très limité et ne se fait que sur l'augmentation de la fréquence d'horloge. C'est décevant. La prochaine évolution n'est pas prévue avant le deuxième semestre et l'arrivée du core Barton qui doublera la mémoire cache de niveau 2 (512 Ko au lieu de 256 Ko pour le moment). Le gain le plus intéressant est pour AMD : avec le passage en 0,13 micron, le constructeur peut fabriquer plus de processeurs par wafer (plaque) de silicium et donc bénéficier de coûts de production moins élevés. Un avantage qui se répercute sur vous puisque la guerre des prix avec Intel pourra donc continuer de plus belle.

Pas de honte

Vous savez déjà que la gamme des Athlon XP reste très compétitive avec les Pentium4 malgré l'écart des vitesses de fonctionnement. Les CPU AMD se payent même le luxe de gagner de nombreux tests malgré plusieurs centaines de mégahertz en moins. Un exemple frappant ? Marc de Hardware.fr l'a trouvé avec le test de compression DivX 5.02. Son encodage d'un fichier MPEG-2 en 720x432 pixels en un fichier DivX (512x304) est parlant : 40,7 images par seconde pour l'Athlon 2200+ contre 39,6 pour le P4 2,53 GHz sur une carte mère DDR 333 MHz. Il faut ce même Pentium4 sur une plate-forme RDRAM pour atteindre les 42,2 images/seconde. Malgré plus de 700 MHz de différence, l'Athlon reste dans la course, preuve que l'architecture AMD est la plus efficace. L'unique test réellement en défaveur d'AMD est celui de Quake3 (Quake III Arena 1.30 en 640x480 16 bits, démo four). La plate-forme Intel RDRAM avec P4 2,53 GHz atomise l'Athlon XP 2200+ avec 338 images/seconde contre 271,5. Mais ce n'est pas dramatique, en résolution de jeu « normale », l'écart s'efface quand la carte vidéo devient l'élément limitatif.
Autre déception : l'overclocking. Il est à oublier. Malgré le 0,13 micron, ce processeur supporte mal que l'on change sa fréquence, et grappiller 40 MHz relève de l'exploit. Le prix ? 241 dollars (255 euros HT) par 1000 pour les grossistes. Soit exactement le même prix que le P4 2,2 GHz. Mais on connaît la musique : le prix réel sera vite bien plus bas que l'équivalent Intel. L'Athlon est toujours un excellent produit qui permet de monter des machines ultra-efficaces pour pas cher mais AMD va vite avoir besoin du Hammer pour refaire rêver les foules. Jetez un œil sur les news, vous verrez que c'est bien parti pour. La prochaine architecture du constructeur américain devrait renforcer l'impression que le Pentium4 mouline souvent vite pour rien, ce qui ne devrait pas faire plaisir à Intel. Reste à savoir quand tombera exactement le premier coup de marteau, histoire de ne pas rater le spectacle...



WinFast MyViVO Edition



NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR

- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type
- MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.



Système PIP, pour enregistrements simultanés



Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)



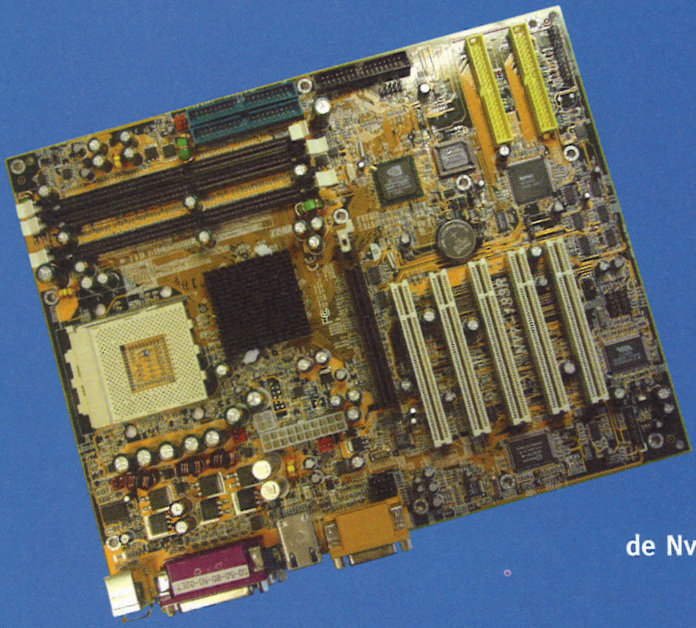
NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR



NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR

www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality



Abit NV7-133R

UN COUPLE SÉRIEUX

Mieux vaut tard que jamais : voici enfin le test de la NV7-133R qui était prévu pour le numéro 138. Basée sur un chipset nForce 415 et le SouthBridge MCP-D de Nvidia, ce modèle n'intéressera pas trop les bidouilleurs mais offre une stabilité remarquable pour les CPU AMD.





Le MCP-D permet de bénéficier, entre autres, du décodage audio Dolby Digital.

CONFIGURATION DE TEST

- AMD Athlon XP 2100+
- GeForce4 Ti4600
- 512 Mo de RAM DDR PC2100 CAS2
- Disque dur IBM 7200 trs/min 40 Go UDMA100
- Windows XP
- DirectX 8.1
- Drivers Nvidia 29.40
- Drivers VIA 4.38v



Le HPT372 est maintenant un classique. Cette puce IDE RAID n'en reste pas moins très pratique.

On ne le répétera jamais assez : les processeurs AMD sont des bêtes de course au rapport qualité/prix impressionnant. Si certains d'entre vous ont eu des soucis avec ce type de plates-formes, c'est généralement lié au chipset. VIA a en effet souvent privilégié la performance au détriment de la stabilité, sans parler d'un bug récurrent bien pénible (voir news matos). L'arrivée du nForce a permis de disposer d'une solution alternative très efficace en plus des derniers chipsets SiS eux aussi très intéressants.

Rien à jeter

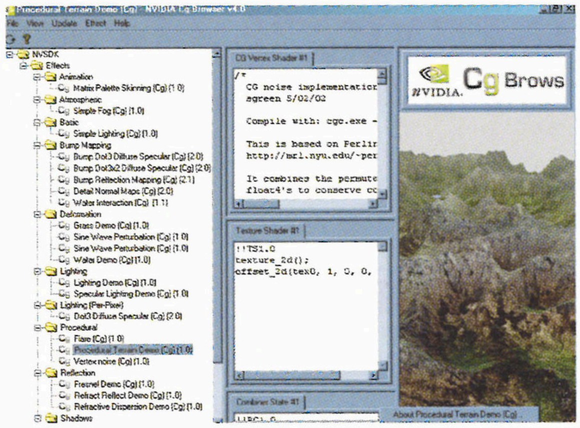
Le nForce 415-D est la version « allégée » du 420-D : Nvidia a viré la partie graphique intégrée pour pouvoir vendre la chose moins chère et attaquer le marché des chipsets « classiques ». Le résultat est plutôt bon puisque plusieurs marques ont déjà opté pour l'utilisation de ce produit dans leur gamme. Les spécifications sont toujours aussi attirantes : contrôleur mémoire efficace, Ethernet et son 5.1 intégré (avec entrée et sortie optiques sur une petite carte séparée), gestion de toute la gamme AMD... Que du bonheur.
Le reste des capacités de la carte est assez classique avec 3 supports mémoire DDR (PC2100, à peupler par deux pour bénéficier des performances du nForce) et la présence d'un chip HPT372 pour le RAID IDE.
On trouve quand même le support de l'USB 2.0 par le biais d'un chip VIA. Que du bonheur, le retour.
Avec 5 ports PCI et un port AGP, tout serait parfait si la disposition de ce petit monde était mieux pensée : une GeForce Ti4400/4600 se retrouvera à l'étroit entre les connecteurs mémoire et un condensateur dans le prolongement du bus AGP. On passe à quelques millimètres de la catastrophe... Mais le bonheur reste proche. Ouf.

Stable mais pas fun

Le gros point noir sur le nez de la NV7-133R, c'est l'utilisation du SoftMenu II dans le BIOS. Ça limite sérieusement les possibilités d'overclocking de la machine. Mais Abit n'a pas fait ça par hasard : le nForce n'est pas aussi tolérant que les produits VIA quand on commence à sortir des fréquences de fonctionnement normales. Du coup, le SoftMenu III n'était, de toute façon, pas réellement exploitable ici. Ce petit côté sérieux est largement compensé par une stabilité impressionnante.
Les performances sont un poil en retrait par rapport aux champions des benchs que sont actuellement les cartes à base de KT333 comme la KT3 Ultra MSI. Du calme, quand je dis en retrait, ça veut dire que la NV7-133R est à environ 100 points derrière (à config égale évidemment) sur le 3D Mark2001. À la louche, ça fait 5 à 7 images par seconde en moins en mode HighQuality sur Quake3. Pas de quoi paniquer, mais il est vrai que l'on attendait mieux du contrôleur mémoire Nvidia.
Pour environ 190 euros, la NV7-133R est un excellent choix pour les gens normaux qui ne sont pas en train de chercher à faire planter leur machine toutes les dix secondes pour gagner 20 malheureux points au 3DMark. Le rapport qualité/prix est impressionnant quand on voit tout ce qui est intégré. Si Nvidia continue sur sa lancée, des fabricants comme VIA vont finir par avoir de vrais soucis pour refourguer leur came...

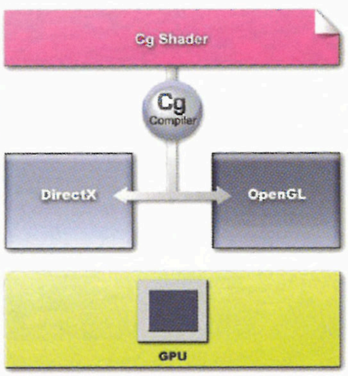
Nvidia Cg
LE C QUI DESSINE

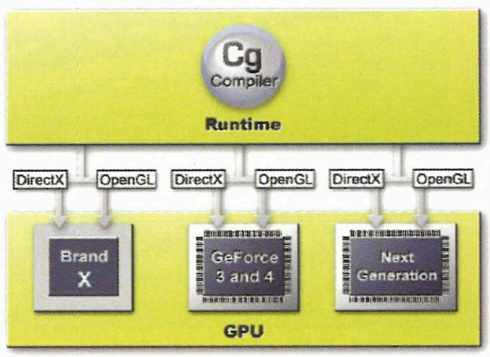
Nvidia va finir par vraiment énerver son monde à force de taper juste. L'arrivée du Cg dans le monde du développement de jeux vidéo va accélérer l'apparition de nouveaux effets graphiques dans nos passe-temps préférés. Ça nous fait plaisir, mais à Nvidia aussi. Qui c'est qui va vous vendre encore plus de cartes, hein ?



Avec le Cg Browser, il est possible de passer facilement en revue les différents effets de démo proposés par Nvidia.







On code ses effets en Cg une fois, on les réutilise où l'on veut. Le principe semble alléchant. Selon les librairies accessibles par le compilateur Cg, les effets peuvent être optimisés pour tout type de GPU. Pour le moment, c'est du 100 % Nvidia cela dit...



Un visage temps réel codé en Cg ? Mon petit doigt me dit qu'il y a du NV30 là-dessous...

Concentrez-vous très fort. Très très fort. Vous voyez une preview de Parhelia-512 avec des benchs. Si si. Concentrez-vous plus. Non ? Toujours pas ? Moi non plus. Pourtant la carte est sur mon bureau, juste là. Le truc censé être le driver aussi. Mais le tout est en version bêta/alpha et, pour faire court, ça ne marche pas ou mal. Bref, ils sont à la bourre les Canadiens, et du coup on va leur laisser l'été pour peaufiner le bébé. En attendant, j'en profite en gros fourbe pour vous parler d'un truc qui devrait faire plaisir à beaucoup de développeurs (mais pas tous. Nan, ça serait trop simple).

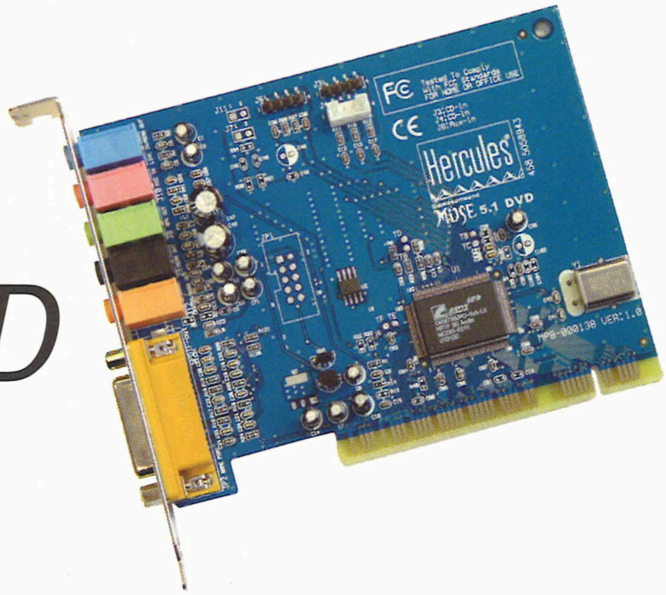
Cg, c'est génial ?

Hooo le pauvre intertitre. Faut me pardonner, je suis à une page des vacances. Et cette question est actuellement au cœur du débat entre les programmeurs. Cg signifie « C for Graphics ». C'est un langage de programmation de haut niveau, de type C donc, pour coder les effets des vertex et pixel shaders. Vous voyez l'effet d'eau de Morrowind avec les pixel shaders ? Non ? Changez de carte graphique. Oui ? Eh bien pour faire ça, un codeur a dû se manger une grosse documentation et pondre du code en assembleur. Une tâche bien lourde et pénible que peu de programmeurs ont le temps de mener à bien. Car le temps, c'est de l'argent. Et les boîtes de développement ne sont pas des organismes caritatifs : s'il faut trop de temps pour rajouter un effet, on laisse tomber. Du reste, regarder les titres actuels. Ça fait plus d'un an que les GeForce3 sont là et le bump mapping (pas le truc le plus compliqué du monde) est aussi rare que l'argent sur le compte de Fishbone.

Le but du jeu

Pour simplifier la tâche des programmeurs, Nvidia vient donc de sortir la première version de la boîte à outils « C for Grahics ». Théoriquement, les développeurs peuvent obtenir l'effet graphique attendu bien plus facilement. Le compilateur se chargera de transformer tout ça en un code assembleur bien complexe que la carte peut ingurgiter. Et c'est là que ça devient intéressant : ce code peut être prévu pour s'interfacer avec un moteur 3D OpenGL ou Direct3D. Ensuite, comme le Cg est entièrement Open Source, ATI ou Matrox peuvent également fournir des librairies pour leurs produits. Du coup, chaque effet est optimisable selon le GPU. C'est là que ça coince déjà plus : rien ne dit qu'ils vont accepter de bosser sur ce projet qui est à 100 % l'œuvre de Nvidia. Même si le principe de base semble être profitable à tous, Nvidia n'est pas non plus la Croix Rouge. On a vite fait de penser qu'ils veulent contrôler les orientations du marché du jeu vidéo et même mettre la main sur celui du cinéma (effets spéciaux, etc.). Des logiciels comme 3DS Max, Maya ou Lightwave pourraient bien laisser tomber leurs langages de scripts propriétaires pour utiliser le Cg. Du coup, certains craignent que l'importance des organismes « neutres » soit minimisée. En attendant, tous les gros développeurs semblent ravis. Parmi les gens cités sur le site de Nvidia, on trouve Yu Suzuki (Sega), Gabe Newell (Valve), John Ratcliff (Sony Online), ou encore des pointures de chez ILM (Industrial Light and Magic). La grande classe. Moi je ne demande qu'à voir le résultat pour y croire... Les curieux peuvent également jeter un œil sur : developer.nvidia.com et www.cgshaders.org.

Hercule Muse 5.1 DVD



L'AMIE DES BANQUIERS

Suite logique de la Muse XL, cette carte son d'entrée de gamme propose des capacités très complètes pour un prix limite suspect. Parce que six canaux pour moins de 50 euros, on n'y croit presque pas.

Ce chip particulièrement bon marché se trouve aussi sur de nombreuses cartes mère.





La carte Hercules Gamesurround Muse XL (ils aiment les titres à rallonge chez Guillemot) peut prendre sa retraite. Ce modèle 4.1 est remplacé par sa petite sœur, la Muse 5.1 DVD. Pas de révolution à l'horizon. La puce est une simple évolution de l'ancienne, à savoir une C-Media CMI-8738 qui passe en version « LX ».

La voix de la différence

Ce tout petit LX ridicule est le signe que la nouvelle puce C-Media gère une sortie stéréo de plus. Ça nous fait donc 6 enceintes simultanément en analogique. De quoi obtenir le fameux 5.1 inscrit sur la boîte. Jusqu'ici tout va bien. Ce chip gère les échantillons 16 bits mono/stéréo de 4 à 48 KHz en full duplex et la gamme habituelle des effets 3D grâce à la technologie Sensaura (DirectSound 3D, EAX 1.0 et 2.0, A3D 1.0, MacroFX, MultiDrive, ZoomFX et enfin EnvironmentFX). C'est bizarre, dans le tas, il y en a que j'ai juste jamais vu dans un jeu. Passons, abondance de biens ne nuit jamais, paraît-il.
Les connexions sont des grands classiques, avec 3 sorties stéréo (enceintes avant/arrière/centrale et caisson de basse) et 2 entrées (micro, line-in). Sans oublier notre amie la prise joystick, qui refuse une fois de plus de mourir (message subliminal : ne prenez plus que des joysticks USB !).

Moche mais efficace

Les drivers sont tellement fades que je n'offusque pas vos rétines avec des captures d'écran. Non, ce n'est pas une excuse bancale parce que j'ai oublié de les faire (les captures). Ils sont fonctionnels mais le côté design était visiblement en option. J'ai tout de même eu un souci avec eux : une vitesse de réaction particulièrement lente quand on passe d'un mode d'écoute à l'autre (stéréo, 4 enceintes ou 5.1). Rien de grave, mais ça laisse une impression désagréable.
Côté softs, on trouve dans la boîte Acid Xpress de Sonic Foundry, MediaStation II (un lecteur multimédia made in Hercules) et PowerDVD 4.0. C'est ce dernier qui est le plus intéressant puisqu'il permet de bénéficier facilement du décodage Dolby Digital que propose la CMI-8738 LX. Du reste, si vous disposez d'une Muse XL, farfouillez donc sur le Net. De nouveaux drivers C-Media permettent a priori d'activer une sortie stéréo supplémentaire, mais je n'ai pas eu le temps de les tester.

Les pavillons vont parler

La qualité sonore n'a franchement rien d'exceptionnelle. On distingue un poil de souffle mais l'ensemble reste très honnête. N'oubliez pas que ce chip C-Media se retrouve sur de nombreuses cartes mère et que son prix très bas n'a pas de secret : ce n'est pas une bête de course ultra-puissante et Hercules n'a donc pas mis le paquet sur les convertisseurs. Mais pour un prix très bas, on obtient une carte efficace aux drivers solides. La preuve : si la config de test est si « musclée », c'est parce que c'est le nouveau PC de Fishbone. Et l'Audigy installée dans ce dernier plantant lamentablement avec un des jeux testés ce mois-ci, la Muse 5.1 DVD a joué la remplaçante qui sauve. Plus de bugs, sourire sur le Fishbone. Le tout pour moins de 50 euros, c'est une performance. Ça coûte une petite fortune de garder un Fishbone heureux, vous pouvez me croire.

CONFIGURATION DE TEST
- Pentium4 2,2 GHz
- Carte mère Abit TH7-II
- 512 Mo de RDRAM
- GeForce4 Ti4600
- Disque dur IBM 7200 trs/min 80 Go
- Windows XP Pro
- DirectX 8.1
- Drivers Nvidia 29.40
- Drivers VIA 4.38v

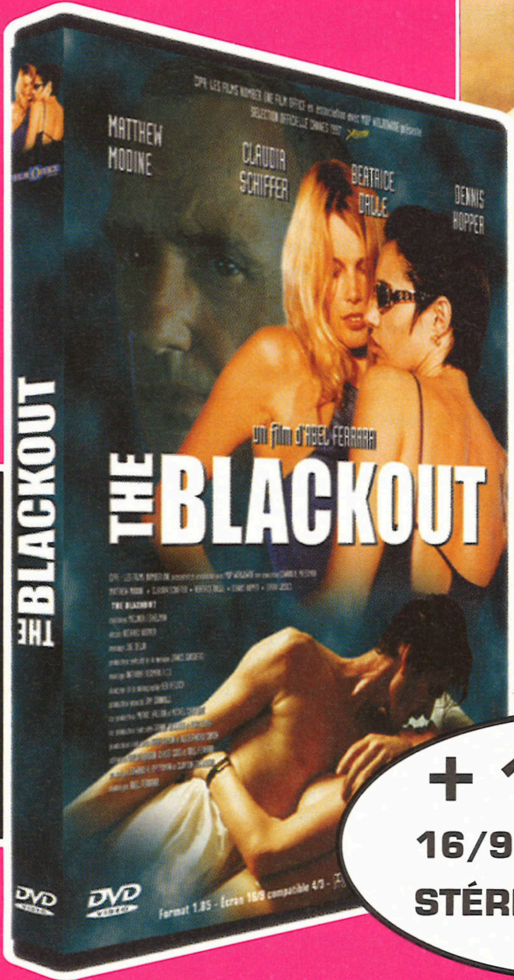
Le magazine de l'actualité DVD + un film complet

INTERVIEW
ALAIN CHABAT
Tout savoir sur le DVD d'Astérix & Obélix : Mission Cléopâtre

SÉRIES
La fin d'X-Files
Cosmos 1999
Star Trek Next Gen

DÉCOUVRIR
Les meilleurs documentaires en DVD





7,50 €
seulement !

+ 1 FILM
16/9, V.O. et V.F.
STÉRÉO DOLBY DIGITAL

top HARD

Décidément, on ne s'en lassera jamais. De quoi ? De la concurrence ! Les prix des CPU continuent leur glissade et c'est tant mieux pour nous. AMD a répondu plus violemment que prévu à la baisse Intel pour garder l'avantage. Mais même comme ça, le Pentium4 est enfin disponible avec un rapport qualité/prix honnête. Que du bonheur pour les fans de la marque qui sont pourtant de moins en moins nombreux puisque AMD a passé la barre des 50 % de part de marché côté grand public. Ouch !

Doc Caféine

La carte mère

L'arrivée de l'excellente Asus A7V333, qui a fait le bonheur d'Ackboo dans son PC perso, change un peu la donne ce mois-ci. Un rapport qualité/prix aussi intéressant mérite réflexion et le KT333 de VIA est plus stable que le KT266A, ce qui est une excellente nouvelle. Je rajoute aussi une carte mère DDR pour Pentium4 Intel en Config 3, pour accompagner le retour de la marque dans le Top Hard. Elle est à base de chipset Intel. Ça serait bête de ne pas profiter de la stabilité de ce dernier.

Config 1 : Asus A7V333 (VIA KT333/socket A), environ 150 euros TTC

Config 2 : Asus A7V333 (VIA KT333/socket A), environ 150 euros TTC ou Abit NV7-133R (nForce 415D/Socket A), environ 180 euros

Config 3 : Abit AT7 (VIA KT333/socket A), environ 215 euros TTC/Abit BD7 II (Intel i845E/Socket 478), environ 175 euros

Le processeur

L'écart de prix se resserre même si AMD mène toujours la danse. Du coup, les amateurs de CPU Intel peuvent enfin se faire plaisir sans risquer le découvert. L'avantage principal est de pouvoir acheter un processeur P4 à 1,8 GHz (1,8A, les derniers sortis) pour l'overclocker tranquillement à plus de 2 GHz (2,2 facilement, 2,4 pour les plus téméraires et avec de la RDRAM). Cela dit, la baisse des prix AMD offre de quoi upgrader sa config pour pas trop cher cet été.

Config 1 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 135 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2000+ (1,67 GHz), environ 200 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz) ou Intel P4 2,0A GHz, environ 260 euros TTC

La RAM

Les prix de la RAM DDR sont repartis à la baisse. Ça ne va durer qu'un temps, mais avec une glissade d'environ 20 euros sur la barrette de 256 Mo, il est peut-être temps de faire le plein non ? Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. J'en profite pour passer la config 3 à 512 Mo ! Soyons fous.

Config 1 et 2 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 70 euros TTC

Config 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 200 euros TTC

La carte vidéo

Je vous avais prévenus, la carte de l'été, c'est la GF4 Ti4200. On ne change pas une équipe qui gagne, elle reste donc sur les configs 1 et 2, surtout que son prix baisse déjà (regardez du côté de chez Leadtek). Et comme pour le moment vos revendeurs n'ont rien de mieux que les Ti4400/4600 pour la config 3, on reste également sur du Nvidia. La rentrée sera plus mouvementée avec un peu de chance. Du Matrox devrait déjà fleurir (comme c'est mimi) pendant l'été. Gardez un œil ouvert, une config 3 sera sûrement mieux lotie avec du Parhelia-512 inside !

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 220 euros TTC

Config 2 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 220 euros TTC

Config 3 : GeForce4 Ti4400 128 Mo, environ 325 euros TTC

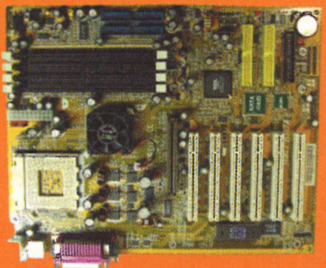
La carte son

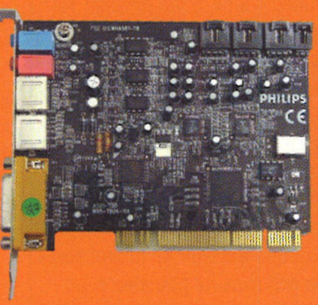
Les cartes Philips sont toujours à mon sens les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 110 euros maintenant), mais on commence à trouver des versions OEM pour environ 85 euros. Cela dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est très intéressant. À noter également, le prix ultra-attractif de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Hercules Fortissimo II (environ 50 euros) ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

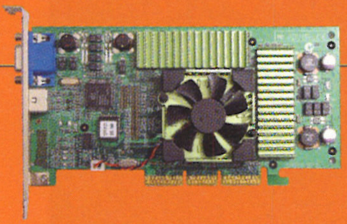
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 85 euros TTC

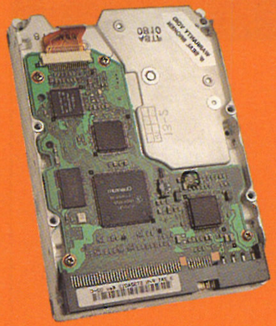
Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 170 euros TTC/ SoundBlaster Audigy Platinum, environ 240 euros TTC

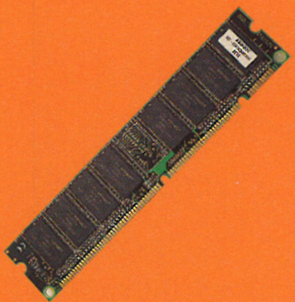












Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. Sans parler des hors-séries Joystick DVD. Ouais, je fais de la pub si je veux.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 75 euros TTC

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les prix continuent de chuter et pour le moment, les IBM 120 GXP me semblent être les meilleurs. Autant en profiter tant que la marque existe... Ils sont silencieux, fiables et rapides. De plus, IBM fournit une panoplie de logiciels très complète pour, par exemple, descendre encore le niveau de bruit (et ce, sans massacrer les perfs).

Config 1 : IBM 120GXP 60 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 105 euros TTC

Config 2 : IBM 120GXP 60 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 105 euros TTC

Config 3 : IBM 120GXP 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 130 euros TTCenviron 160 euros TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appeler votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR : environ 120 euros TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 25 euros TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 335 euros TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 450 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 530 euros TTC

Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 950 euros TTC



Quoi de Neuf

Ackboo



Tacticalboard

Brainstorming tendu chez Thrustmaster. Plusieurs ingénieurs, les traits fatigués, se tiennent la tête entre les mains. Devant eux, des gobelets en plastique remplis de café froid. Les cendriers sont pleins, les clopes s'enchaînent. L'un d'eux, le plus jeune, intervient

- Bon, les mecs, je crois que j'ai un vrai concept là. Ça serait une sorte de tablette en plastique sur laquelle on mettrait des boutons en grande quantité, parce que c'est vraiment ce que les joueurs attendent sur PC, un max de boutons. En appuyant sur ces boutons, l'utilisateur pourrait exécuter des actions dans ses jeux favoris, comme par exemple avancer, sauter, ou changer d'arme.
- Ça me paraît bien coco. Vas-y, continue… t'es chaud là.
- … on appellerait ça... (il prend un temps de réflexion) Hmmm… Ah, je sais ! La Super Tablette Tactique !
- Ouais, pas mal… J'aime bien le mot « tactique » qui positionne clairement le produit pour notre cœur de cible. En revanche, pour « Tablette », je suis moins sûr…
- Bah, on peut coller de l'anglais alors, ça fait toujours vendeur… Tenez, qu'est-ce que vous dites de « Tacticalboard » !
- C'est parfait coco. Rajoute des fonctionnalités piquées au Game Voice de Microsoft pour les faire chier, puis deux belles rangées de boutons inutiles au-dessus. On va faire un carton.

Quelques mois plus tard, voici le Tacticalboard sur mon bureau. En plus d'être une mauvaise idée au départ, ce produit semble avoir été fabriqué avec les rebuts de plastique des usines Playskool. Le toucher des boutons est catastrophique, l'ergonomie est discutable (sauf si vous avez plusieurs pouces à chaque main), et il suffit de jouer trente secondes avec pour se rendre compte que, finalement, le clavier est bien plus pratique.

Constructeur : Thrustmaster
Site Web : **www.thrustmaster.com**
Prix : Environ 80 euros

Audio 70

Les kits d'enceintes à 3 000 balles, c'est sympathique, mais lorsque les voisins dorment et qu'on veut jouer en réseau avec douze potes équipés de Roger Wilco, la solution idéale reste le casque et le micro incorporé. Avec l'Audio 70, Plantronics propose un modèle abordable, assez solide et très ergonomique. Il est léger comme tout, il s'adapte à toutes les têtes, il dispose d'une télécommande sur le fil pour régler le volume, et le son s'avère tout à fait potable pour un petit casque ouvert de ce type. Le microphone est lui aussi de qualité. Il ne fait pas grésiller les voix, je le trouve même un peu meilleur que celui que Creative Labs vend séparément pour près de 20 euros (vous savez, le blanc). Évidemment, pas question d'enregistrer une symphonie de Bach avec ça, mais pour dire « Hé les mecs, je crois que le Polonais, il triche, il snipe trop bien », ça suffit largement.

Constructeur : Plantronics
Site Web : **www.plantronics.fr**
Prix : Environ 40 euros

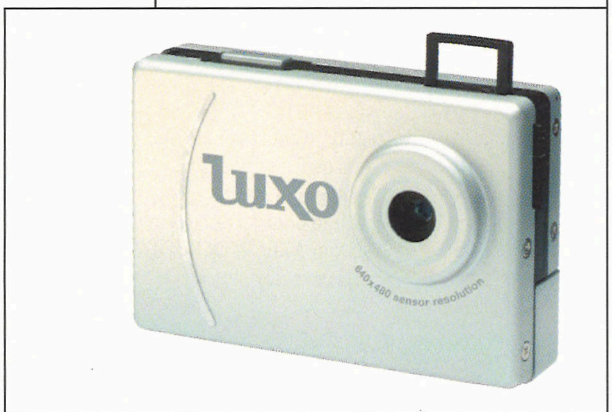


AfterBurner

Lorsque j'ai demandé à Caféine si je devais vraiment vous parler de cet appareil pour étiqueter les CD dans le Quoi de Neuf, il m'a dit « Ouais, bien sûr, tu dois absolument le faire, je suis sûr que ça va être drôle ». Oui Caféine, ça va être drôle. Alors voilà, l'AfterBurner vous permet d'imprimer vos étiquettes de CD grâce à un logiciel fourni, puis de poser proprement cette étiquette (« sans bulles d'air », c'est précisé sur la boîte) sur votre petite galette dorée grâce à un applicateur spécial. Voilà, c'est un bon produit qui fait correctement ce qu'on lui demande.
Oh, il me reste un peu de place, parlons donc de Caféine. Caféine est un être vil, fielleux et sadique, c'est un pervers égoïste et haineux qui aime frapper les chatons pour le seul plaisir d'être méchant. Saviez-vous qu'il a vendu le rein de son jeune frère pour s'acheter le nouvel ampli Yamaha ? C'est une ordure, une pourriture, un exploiteur qu'il faudrait égorger avec les bords coupants d'un CD étiqueté proprement et sans bulles d'air.

Constructeur : Avery
Site Web : **www.avery.fr**
Prix : NC





SpyPen Luxo

Gros comme une petite boîte d'allumettes (38x59x15 mm pour 46 grammes), le Luxo est un appareil photo qui sait se faire oublier. Quand je dis « appareil photo », j'exagère un poil. C'est plutôt un « truc pour faire des images ». Mouais, on va encore dire que je suis méchant... Mais avec son capteur de 350 000 pixels et une résolution fixe de 320x240 (basse définition) ou 640x480 (haute def), il ne faut pas s'attendre à des miracles. La bestiole n'a pas de flash et dispose d'un carré en plastique pour viseur. Et on s'en cogne, de tous ces défauts. Le but, c'est d'avoir ce gadget toujours avec soi pour prendre des photos inattendues, de préférence sans se faire remarquer. La qualité, pour peu que la lumière soit suffisante, est acceptable pour bien rigoler en connectant la chose sur son PC par le câble USB fourni (qui permet aussi de recharger l'appareil). Avec 8 Mo de RAM, on peut stocker 26 (HiRes) ou 107 (LoRes) images selon la définition.

Fabricant : Spypen
Site Web : **www.spypen.com**
Prix : moins de 100 euros

Thrusmaster Hotas Cougar

Ce joystick n'a pas de concurrents sur le marché et est largement digne de la marque Thrustmaster (rachetée par Guillemot) : c'est une réplique exacte du manche et de la manette des gaz d'un Falcon F16 américain. Bienvenue chez les fous. Regardez le prix, vous comprendrez. Et il n'est pas retour de force. Le pire, c'est que ce n'est pas un problème. Entièrement en métal, cet ensemble totalise 28 boutons et 10 axes (grâce à diverses molettes) et pèse un poids hallucinant pour un joystick PC. Une fois l'installation du driver effectuée, il suffit de brancher le joy (en USB) pour qu'il soit reconnu. Les paramétrages de base et les profils livrés permettent d'exploiter au mieux tous les simulateurs disponibles. Le retour au centre est très puissant (réglable) et le feeling général de ce joystick permet de s'investir à fond dans son jeu. Les puristes sont visés, c'était évident dès le départ. La précision des réactions est impressionnante. Ils pourront même programmer ce joystick de A à Z par le biais d'un langage macro délirant. Bon, allez, je vais faire simple : ce monstre est juste le stick ultime pour les vrais fondus d'aviation virtuelle. Bonus : le manche principal pourra être démonté pour être remplacé par des répliques différentes...

Fabricant : Thrusmaster
Site Web : **www.thrustmaster.fr**
Prix : environ 440 euros



PNY USB 6in1 Flash Reader

Ce bidule en plastique est peut-être moyennement beau, mais c'est le cadet de mes soucis. Parce que ce machin est d'un pratique hallucinant. Évidemment, pour trouver ce truc utile, il faut disposer d'un peu de matos : PDA, appareil photo numérique, lecteur MP3... Pourquoi ? Parce que ce shmurtz est capable de lire tout type de carte mémoire : Compact Flash type I et II (même le Microdrive d'IBM passe du coup), Smart Media/Multimedia Card, SD Card, Memory Stick. Joie intense. Quand on jongle avec deux formats, c'est déjà lourd, mais avec plus, c'est carrément pénible. Cette chose solutionne tous les problèmes d'un coup et sans vous ruiner au passage. Merci les gars. Ça se connecte en USB, rajoute un drive amovible à votre liste de périphériques et ne nécessite qu'un ch'tit driver. La vitesse de transfert est très rapide. Sauf, bizarrement, avec les Memory Stick où mon appareil Sony est plus véloce. Rien de grave cela dit. Ah, au fait, officiellement, ça s'appelle un lecteur de carte mémoire. Comme nous sommes entre nous, on va garder shmurtz, je trouve que ça lui va bien, à ce bidule.

Fabricant : PNY
Site Web : **www.pny.com**
Prix : NC



NeT NEwS

114 millions D'AMIS

Selon les dernières statistiques qui traînent sur le Net, il y aura d'ici 2006 plus de 114 millions de gens qui joueront aux jeux online. Le rapport provient du site www.dfcint.com/ qui se fait fort d'analyser tous les dossiers chauds du milieu du jeu et du milieu online. Ils vont même plus loin en affirmant que les jeux les plus vendus pourront rapporter une centaine de millions de dollars, ce qui donne envie de créer là, vite fait, le prochain EverQuest. Les joueurs online sur console seront les parents pauvres du PC puisqu'ils ne seront qu'une petite poignée de 20 millions de personnes. Dernière analyse, celle la plus crédible, il y a bien plus de jeux en développement que le marché ne pourra jamais en supporter. Suivez mon regard.

télex

Dark Age of Camelot va se doter d'une extension baptisée Shrouded Isles. Elle comprendra trois nouvelles races et une nouvelle profession. Le Netimmerse Engine (Morrowind) devrait se voir doter de nouveaux graphismes (avec des ombres et des réflexions) et le monde du jeu, de nouvelles zones à découvrir. Fin 2002

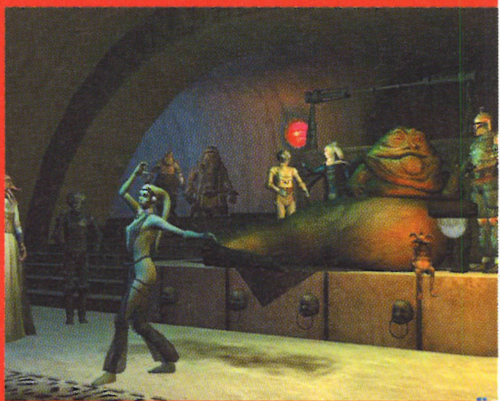
LE MONDE MAGIQUE DU RÉSEAU EST EN PERPÉTUEL MOUVEMENT. LA SOMME DES RECHERCHES QUE LES JOURNALISTES DE JOY ONT ENTREPRISES DANS CE DOMAINE EST CONSIDÉRABLE, ET PAS SEULEMENT DE LAPIN. JUGEZ DU PEU : EVE ONLINE, PROJECT ENTROPIA, PRISON, NEW WORLD ORDER OU NEOCRON, VOILÀ DE QUOI FILER UNE INDIGESTION À VOTRE MODEM CET ÉTÉ. BONNES VACANCES !

iansolo@joystick.fr



Les Jedi, en voie de disparition

Une interview intéressante sur IGN.com fait un peu cracher le morceau à Haden Blackman, le producteur de Star Wars Galaxies sur quelques aspects du jeu. Le nombre de joueurs maxi par serveur n'est pas une contrainte technique, ils pourraient probablement supporter des dizaines de milliers de joueurs. Ils limiteront ce nombre pour des contraintes de contenu.
Maintenant, abordons la question politiquement sensible des Jedi : les développeurs veulent que ceux-ci soient à la fois rares et mystérieux. Ils préfèrent créer un système très restrictif à ce sujet quitte à le rendre plus ouvert plus tard, si vraiment ça ne fonctionne pas. Donc en gros, tu ne seras pas Jedi, ni toi là-bas, ni toi non plus avec ta cape ridicule. Côté skills, tout ne sera pas détaillé ou expliqué dans le manuel, histoire de laisser un côté « découverte » qui sera aussi présent dans certaines professions. Pour le moment, Blackman pense que tout le cahier des charges sera respecté pour le lancement du jeu, notamment la possibilité pour le joueur de posséder ses propres véhicules.





télex

Les MMORPG, y a ceux qui y jouent et ceux qui racontent leurs aventures. Deux mois de récits d'un joueur d'Anarchy Online au : http://pub11.ezboard.com/ffmpscommunityfrm3

EMPIRE EARTH, L'ADD-ON

Une extension pour Empire Earth va voir le jour. Art of Conquest s'intéressera, entre autres choses, de très près aux Romains, un peuple historiquement rigolo. Au programme, trois grosses campagnes et des unités toujours autant remplies de caractéristiques jusqu'au ras de la gueule.

télex

Bienvenue à un nouveau site francophone concernant l'univers Half-Life, en particulier Counter-Strike et Day of Defeat : http://cs-cool.com

Le Royaume d'Asgarh est un nouveau site dédié à ShadowBane : www.asgarh.fr.st

Le MondE deS Clones

Vous aimez Matrix ? Y a intérêt parce que vous allez en bouffer de plus en plus au dessert. Warner vient d'annoncer qu'ils avaient accordé la licence du film à Monolith productions et EON Entertainment pour produire un jeu massivement multijoueur basé sur le film. Il pourra recevoir des dizaines de milliers de joueurs au sein d'un seul monde ce qui s'annonce comme une belle performance. Ce monde sera totalement basé sur l'univers du film et tournera sur une version du LithTech Discovery System ce qui promet des configs minimales assez hautes. J'attends avec impatience de voir 35 000 petits Neos avec leur trois-quarts cuir, et leurs lunettes de soleil d'andouilles, faire semblant de ne pas savoir que le monde qui les entoure est totalement virtuel. Attendez ! : EON, ça serait pas l'une de ces conneries d'anagrammes ?

OUALLIORRE QUINGUES

Microïds lance ce mois-ci la plate-forme online dédiée à Warriors Kings. Au programme des forums de discussions, un système de classement en ladders, la possibilité donnée aux joueurs de créer leurs tournois et des clans à ne plus savoir qu'en faire. Voilà. J'oublie rien ? Non. Ah si : www.warriokings.-online.com

Note ma coupe d'abruti

Parfois, quand je sors de chez le coiffeur, j'ai l'impression d'avoir été dégradé. J'ai des trous à certains endroits, des grosses touffes inégales à d'autres, je suis dégoûté. Alors, je vais sur www.ratemymullet.com, et adieu la dépression. Je retrouve ma joie de vivre en contemplant toutes ces coupes d'abrutis. La prochaine fois, je filerais même peut-être un pourboire à la shampouineuse.
www.ratemymullet.com



Note moN chat

Qu'y a-t-il de plus mignon qu'un chaton ? « Un beau petit cul bien moulé dans un pantalon en cuir taille 36 », me répond spontanément Gana qui passait par là. Oui, bon mais à part ça ? Toutes ces petites boules de poil attendrissantes qui vous fixent de leurs grands yeux ronds, ça m'émeut. Et puis au barbecue avec des pommes frites, paraît que c'est succulent, me confiait récemment un ami chinois.
www.ratemykitten.com



Bitomans

Les Lexos ont attaqué la Terre.
Les gouvernements du monde entier comptent sur la France pour défendre notre planète, car la tour Eiffel émet un champ protecteur puissant qui empêche l'arrivée en masse de l'ennemi. Trois épisodes complets à télécharger de ce Sentaï français... Ne manquez pas le grand frisson (de la honte).
www.francefive.com



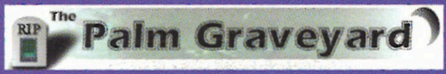
BouBouPark



Vous le reconnaissez ? Non ? Merde, c'est raté alors. C'était Ackboo en personnage de SouthPark. O.K., je ne suis pas doué. Si vous vous sentez capable de faire mieux, je vous invite à essayer l'interface qu'ils ont mise en ligne. Vous pouvez nous envoyer vos œuvres à courrier@joystick.fr . Bon, plus dur maintenant, je vais essayer de faire Roger Hanin.
http://southpark.gamesweb.com/flash/sp-studio.html

Et là, Paf, le palm

Je t'aime pour toutes les femmes
que je n'ai pas connues
Je t'aime pour tous les temps
que je n'ai pas vécus
Sans toi, je ne vois rien, ma vie est un fardeau
Je t'aime toi mon Palm, mais tu es en morceaux
www.palminfocenter.com/graveyard/



Le jeu Des une erreur

Ce mois-ci, pénétrons dans le monde troublant et merveilleux des énigmes. Pour profiter pleinement de l'expérience interactive, mettez un peu de volume sonore pour bien entendre les chuchotements, et regardez attentivement la photo, en fixant un point situé juste un peu en dessous du tableau (environ un demi-centimètre sur un écran 17 pouces). Au bout d'une minute ou deux, vous commencerez à percevoir de nouveaux détails si vous êtes suffisamment concentré.
www.dtig.de/whatswrong/

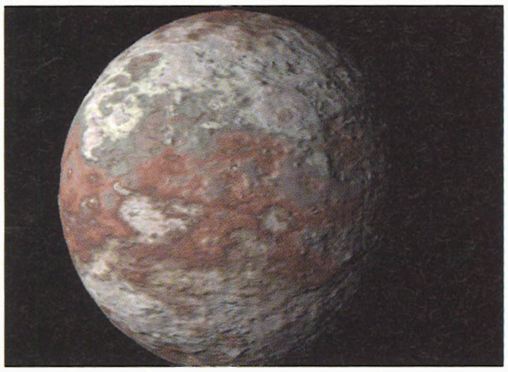


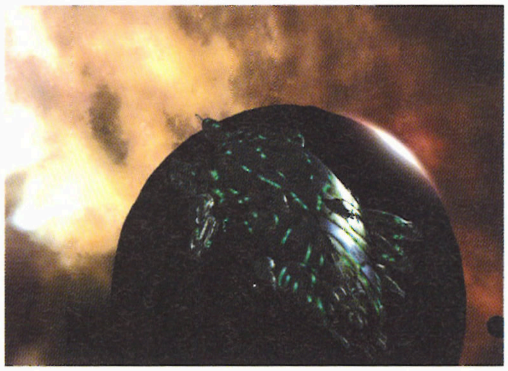
ExPlosion de la natalité suR Myst

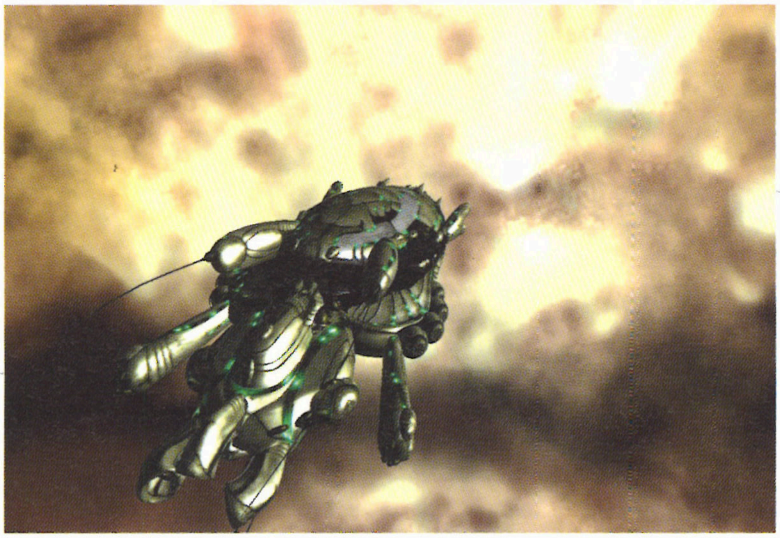
Ubi vient de faire très fort en annonçant son partenariat avec Cyan World pour créer, je vous le donne en mille, Myst Online. Comme son titre l'indique totalement, il s'agit d'un jeu massivement multijoueur dans l'univers de Myst qui devrait sortir aux alentours de 2003.
Les milliers de fans de ce jeu pourront enfin incarner une mousse, un arbre, un tas de graviers ou même un livre dans des parties qui promettent d'ores et déjà un role playing total.
Bon, sincèrement, au vu des premiers titres de la série qui offraient un monde totalement dépeuplé, je me demande bien comment on pourra retrouver le même charme online lorsque ces îles ressembleront à Saint-Tropez au mois d'août. Hmmm peut-être est-ce en fait un jeu massivement solo.
www.mystonline.com/











À LA VITESSE DE LA LUMIÈRE

Dans la lignée du « Je serais le premier à sortir mon MMORPG spatial persistant », je veux bien tenter la carte du Eschaton online. En réalité, ce titre est surtout orienté combat interstellaire, mais en compagnie de quelques milliers de joueurs s'affrontant au sein du même univers. En plus de cela, il compte offrir des dimensions politiques, économiques et stratégiques. Tout quoi. Si on peut difficilement présager de l'avenir de ces MMORPG qui n'existent que l'espace d'un communiqué de presse, on peut déjà admirer le design des vaisseaux et du jeu en général qui est assez audacieux et impressionnant.
www.eschaton-online.com/

Réseau

Oh le lourD

Tous les fans d'enclumes connaissent sans doute déjà ce site puisque c'est LA référence. Mais qu'importe, ce site est tellement exceptionnel qu'il a forcément sa place dans vos favoris.
http://couteaux.free.fr/enclumes/enclume1.html



Qui veut mourir en Juillet ?



Chez Joypad, ils ont Kendy. Sur le côté de son moniteur, il inscrit au marqueur les noms de tous les gens dont il pense qu'ils vont bientôt mourir, et il les raye quand ils sont enfin morts. Déjà deux victoires à son actif, François Mitterrand (c'était facile), et Jean Paul II (?!? Ah la vache, je savais pas… il est fort le con).
http:// /membres.lycos.fr/guyguess/Prono.htm

T'as vu ma tête

www.ratemyface.com
Des boudins, des bombasses, des streumons, des beaux gosses, des boutonneux, des vilaines, des déformés, des tromblons, des gros flasques, des yeux de biche, des erreurs de la nature, des tops, des têtes d'idiots, il y en a vraiment pour tous les goûts sur ce site, même les moins exigeants.

Remise des Oh secours

Poulpe maniac, Voodoo Academy, Rock'n'Roll Frankenstein, GI Samourai, Cyber Ninja, Un bouddha chez les nudistes…oui j'aime le cinéma, tout le cinéma.
www.badmovies.org/

BADMOVIES.ORG

télex

Un MOD incroyable pour le non moins sympathique Unreal Tournament , c'est Defence Alliance. Plus d'infos sur ce mod orienté jeu en équipe au :
www.planetunreal.com/da/

Encore un site en français sur les MMORPG et jeux de rôle en ligne :
www.rpgfrance.net

Le jeu du reveNanT

Comme vous le savez peut-être si vous avez déjà lu nos quinze news sur le sujet, l'un des meilleurs jeux multijoueurs va à nouveau voir le jour. Oui, je veux bien parler de Total Annihilation, qui a quitté les États-Unis pour les eaux plus asiatiques de la Corée. Phantagram (le développeur) et Infogrames sont donc en plein partenariat et le premier a reçu toute latitude pour utiliser le nom, le logo ainsi que le code du premier Total Annihilation. Phantagram développera le jeu dans un premier temps pour le PC avant de faire un portage sur les consoles de la prochaine génération. On apprend aussi dans le communiqué de presse que T.A. se sera vendu depuis sa sortie à plus d'un million et demi d'exemplaires, soit encore quelques millions d'exemplaires de moins qu'il ne l'aurait mérité.

Fair Part

Ubi et Sony Online Entertainment viennent de signer un accord d'édition et de support technique pour EverQuest. Joie, bonheur. Donc, outre des tas de dîners au Flunch entre les employés des deux boîtes, des échanges massifs entre potes de lecteurs mini-CD contre des boîtes de chocolat Guillemot (des Guillemotines), les joueurs auront le plaisir (fin 2002) de voir des versions d'EverQuest traduites ainsi que de nouveaux serveurs européens. Le but avoué est d'améliorer la vitesse de connexion et la facilité de paiement mais aussi de doubler le nombre de joueurs européens. On apprend aussi qu'Ubi et Sony partageront les revenus du jeu en ligne comme des frères de sang.

télex

Si vous voulez mettre la main à la pâte (codage, mappage) pour le développement d'un mod pour Half Life, Syndicate : Black Ops, allez jeter un œil au :
http://perso.wanadoo.fr/sbo/

Mordus de euh foot, voici Fifa French-Touch, une des références françaises de Fifa Online. Patches, utilitaires, compétitions, ladders et maillots se trouvent tous ensemble au : http://fifa.lfjr.net

REGARDER DANS LES BOOKMARKS DE QUELQU'UN, C'EST COMME DE FOUILLER DANS SON PANIER À SOUS-VÊTEMENTS OU DANS LE TIROIR DE SA TABLE DE NUIT : C'EST TOTALEMENT IMPUDIQUE. ALORS LES VOILÀ NOS PETITS SECRETS, NOS AFFAIRES SALES, NOS SLIPS PRÉFÉRÉS... LES BOOKMARKS DE LA RÉDAC !

BoOKMaRkS dE La RédAc

BOB ARCTOR

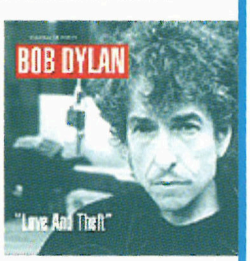
www.avsim.com/, www.faitmain.com/fs2002/
Avsim.com est l'url favorite de tous les amateurs de simulation aérienne. On trouve chaque jour une trentaine de freewares/sharewares pour FS, X-plane, Fly ! qui vont rejoindre une énorme bibliothèque pour le download. De très nombreux forums de discussion portent sur une multitude de titres récents ou anciens. Le pendant d'Avsim pour le monde francophone est, tant dans la présentation que dans le qualitatif, l'excellent faitmain.com

www.betanews.com
Betanews est devenu, après la fermeture de softseek.com, le meilleur endroit pour trouver les derniers sharewares/freewares/paywares en cours de développement. Il y a des fiches détaillées pour chacun d'entre eux, assorties d'une note et de commentaires d'utilisateurs : « Putain, cette merde m'a encore niqué mon PC, j'ai dû reformater, sinon excellent soft ».

www.buffyguide.com
Dire qu'au vingtième siècle, et malgré tous les efforts des organisations humanitaires dans ce sens, il y a encore des enfants dans le monde qui ne matent pas Buffy Tueuse de Vampires, cette saga qui ramène « Le comte de Monté Cristo» au rang de farce pour opérette. Des centaines de sites existent sur la série, mais l'un des meilleurs est certainement celui-ci.

BuffyGuide.com
The Complete Buffy Episode Guide

www.bobdylan.com/
Fait rare, le meilleur site consacré à Bob Dylan est en réalité son url officiel. On y trouve une liste exhaustive de ses albums, bootlegs, mais aussi de l'intégralité de ses chansons, chacune présentée avec les paroles. On y trouve même une recherche de mots dans les lyrics, pour voir combien de fois il a utilisé le mot « Dream » ou « Microsoft » dans ses œuvres. Autrement, pas de photos, d'extraits de MP3 ou de fioritures inutiles, que de l'essentiel, à l'image du bonhomme.



www.truearth.com
Encore mieux que le site du Terraserver.com, la carte interactive de Truearth (autorisez le chargement du plug-in) permet de mater sur le web les reliefs de notre terre avec une précision assez importante pour une carte qui englobe le monde entier. Si vous allez un peu au-dessus de la Seine, que vous agrandissez le pixel situé à deux microns plus à gauche et en haut du centre de Paris et que vous fermez à demi les yeux, vous pourrez me voir vous faire un signe.

ACKBOO

www.fatbabies.com
Un site que j'aime beaucoup, il est tenu par d'anonymes « professionnels du jeu vidéo » anglo-saxons qui balancent toutes les sales rumeurs putassières circulant dans le milieu. Ils sont généralement très bien informés... Si vous bossez dans un studio de développement et que vous vous demandez si vous serez viré le mois prochain, c'est là qu'il faut aller.

http://jerefuse.fr.st
« Pourquoi les accordéonistes choisissent systématiquement ma rame de métro alors que depuis bientôt cinq ans, je leur donne des coups de pieds dans les tibias chaque fois qu'ils passent à portée ? ». C'est une des nombreuses interrogations que je partage avec l'auteur de cet excellent weblog.

Refusing Way Of Life

www.actustar.com
Enrique Iglesias déclarant : « Je ne comprends pas pourquoi je plais aux femmes. », Britney Spear surprise en train de crapoter une cigarette, Julia Roberts qui tombe amoureuse d'un cameraman sur le plateau de son dernier film, tout ça, je l'ai appris sur Actustar.com. Un site indispensable pour ne pas perdre de vue les choses essentielles.

Actustar.com

MONSIEUR POMME DE TERRE

www.ludipocket.com
Entre les rédac de Joypad, Playstation Mag et Joystick, on a bien été une dizaine à s'acheter un PDA. Ils ont tous frimé quelques semaines avec et puis ça ne les a plus amusés. Ils les ont tous revendus ou échangés. Trahison. Je suis le dernier à utiliser le mien. Mon Pocket PC ne quitte jamais ma poche. Du coup, j'ai une scoliose.

www.olga.net
Technique de drague de vacances n°23 : achat d'une guitare de voyage (120 euros). Achat d'un bandana (3 euros). La nuit, seul sur la plage, scindez votre front du bandana, faites un feu de bois avec un transat cassé, asseyez-vous sur une grosse pierre et jouez au coin du feu les airs que vous aurez trouvés sur site www.olga.net (vous y trouverez des milliers de tablatures). Quand une jeune fille approche, assommez-la avec la pierre.

www.telerama.fr
Si, comme moi, vous menez une existence de ver parasitaire centrée sur votre PC, votre télé et la surveillance vigilante de votre transit intestinal, voici l'unique site potable en France pour avoir le programme télé sur le Net. Et si vous êtes aussi l'heureux possesseur d'un PDA, le site est optimisé pour AvantGo : vous pourrez donc vous traîner de votre siège de bureau jusqu'à vos toilettes, sans quitter votre lecture laxative préférée, le programme télé.

www.teoma.com/
Teoma... teoma... Ça aurait pu être le nom du nouveau métro de la RATP, mais en fait, non. Teoma c'est le nouveau moteur de recherche qui devrait beaucoup faire parler de lui dans les prochains mois.

GANA

www.gamekult.com
Ah là là, il était bien le site de joystick... je veux pas remuer le couteau, mais quand je repense au FTP de Tbf, aux news d'ackboo et aux dessins de Couly, bah, j'ai un petit coup de blues. En tout cas moi, en attendant le retour de joystick sur la toile, je vais chez des amis.

ENCORE UN MMORPG ORIENTÉ SCIENCE-FICTION ?
OUI MAIS PROJECT ENTROPIA PROPOSE AUSSI UN NOUVEAU MODÈLE ÉCONOMIQUE QUI FAIT FROID DANS LE DOS.

Project Entropia

Project Entropia fait partie de la nouvelle vague de jeux massivement multijoueur qui va déferler sur nos PC bientôt. Développé par les Suédois de MindArk, Project Entropia prend place dans un univers futuriste. À la manière d'Anarchy Online, il y sera plus question de science-fiction que de médiéval fantastique. Une sorte de voyage épique dans le futur sur une planète lointaine, au-delà des frontières de l'univers connu, tadadam !





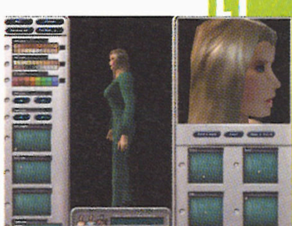
Visitez Calypso et découvrez une nature préservée et hallucinogène.

Coefficient espace-temps 35486 BIDULE Y

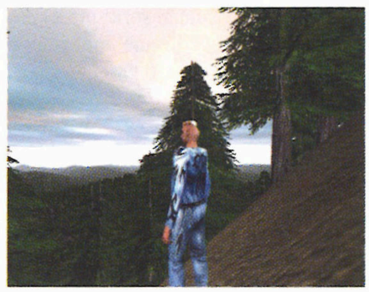
Le centre névralgique de la civilisation humaine est une colonie située sur la planète Calypso. Composé de trois continents, ce monde exotique servira de terre d'accueil aux milliers de joueurs de Project Entropia. Comme dans Anarchy Online, les nouveaux colons prendront part à la création d'une véritable civilisation. Ils pourront explorer des continents sauvages et revendiquer des territoires vierges pour y établir leurs propres communautés. La planète comportera de grandes villes en expansion. On y trouvera différentes formes d'institutions, des services divers et un vaste assortiment de loisirs virtuels. Si vous choisissez de quitter les villes et leur sécurité, il vous faudra affronter les forces de la nature, les mutants et autres robots hostiles. Comme d'hab', pour survivre dans ces contrées inhospitalières, les joueurs auront à apprendre et à utiliser toutes leurs ressources, compétences, vivacité d'esprit, courage, travail d'équipe et matériel pour reconstruire le paradis perdu. Vaste programme. On nous promet une trame complexe d'intrigues, des quêtes épiques et même des voyages dans le passé. Bien entendu, les actions des joueurs auront un réel impact sur leur environnement, puisqu'ils pourront influencer le cours de l'histoire.



Qui sait ? un jour cette centrale d'énergie vous rapportera peut-être de vrais brouzoufs.

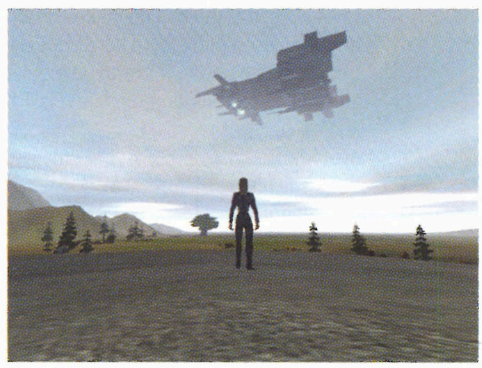


L'écran de création de votre perso, plutôt complet.



Jeu virtuel, POGNON RÉEL

Jusque là, rien de vraiment original dans les principes de base de Project Entropia. Attendez de lire la suite. Effectivement, Project Entropia sera un jeu libre d'accès, sans abonnement, excepté évidemment le coût de l'accès internet. Le programme client sera disponible gratuitement en téléchargement ou sous forme de CD via les magazines spécialisés. Comme dans les autres titres du genre, PE comprendra une monnaie virtuelle permettant aux joueurs d'acheter du matériel, des gros blasters du futur et autres équipements nécessaires aux tribulations d'un colon du cosmos qui se respecte. Sauf que, à la différence des autres jeux, les joueurs ne commenceront pas avec



des Project Entropia Dollars (PED). Ils devront, pour s'en procurer, changer de l'argent réel. Un dollar (ou un euro) correspond à 10 PED. Une épée laser coûte par exemple 3 euros, et un kit de premiers soins aux alentours de 1.5 euro. Une pelle coûte 20 centimes.
Acheter un magasin et vendre tous ces objets coûtera beaucoup plus. Et c'est là où les développeurs ont senti une grande opportunité. Pour bien comprendre, il faut revenir au temps d'Ultima Online. Sur le MMORPG d'Origin, les joueurs les plus riches pouvaient louer des bâtiments à d'autres joueurs-marchands. Au plus haut de son activité, le propriétaire d'une tour accueillait, moyennant un coquet loyer, une trentaine de commerçants vendant tout ce qu'un aventurier lambda pouvait avoir besoin, des parchemins aux armes en passant par des composants de sorts. Le butin ainsi collecté a pu ensuite être vendu aux enchères sur E-bay contre du véritable pognon cette fois. Certains joueurs auraient ainsi gagné une somme conséquente (dans les 3 000 euros) avant d'arrêter de jouer. Évidemment cette pratique était plutôt mal vue par les développeurs des jeux. Rappelez-vous de Verant faisant la chasse aux Ebayers impliqués dans le trafic d'objets d'EverQuest. Et pardi, ils voulaient garder le filon pour eux-mêmes.



Défendez-vous contre les méchants roseaux mutants de l'espace…







Tous les Métiers ?

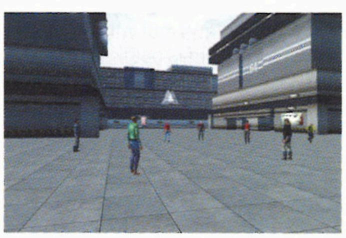
60 000 joueurs se sont inscrits au bêta-test. Celui-ci a déjà commencé. D'ores et déjà les idées se multiplient sur les possibilités capitalistes intrinsèques de Project Entropia. Ainsi quelques petits malins pensent déjà combler des niches non exploitées de l'économie : compagnies de taxis et agences de tourisme, mineurs et forgerons, barmen et boulangers, médecins et assassins…

Un joueur a même pour projet de prêcher la bonne parole sur Calypso, grâce à son église virtuelle. Le plus vieux métier du monde, en revanche, ne sera pas permis. L'hiver dernier MindArk a refusé l'admission de la L.O.V.E. Society, société tournée vers les cabrioles et les escortes féminines. Clair, ce sont des Suédois qui développent Project Entropia, mais ils ont bien cerné la mentalité américaine.



Le glywx aime faire son nid dans des endroits humides.





Loterie à BABYLONE

Les futurs capitalistes de Project Entropia voient les choses en grand. Pourquoi ne pas démarrer une activité immobilière sur PE ? Se lancer dans la prospection minière, le traitement de minerais et la fabrication d'équipement ? Et même, lorsque le temps sera venu, coter la société à la bourse de Project Entropia ?
MindArk encourage fortement ce genre d'initiatives : « Nous sommes convaincus que d'ici un an, Project Entropia connaîtra son premier millionnaire », a déclaré Patrick Sundström, qui avait oublié d'être bête. Effectivement, le jeu sera sans abonnement, mais MindArk prélèvera un petit pourcentage sur chaque transaction effectuée dans le jeu. Or, dans ce monde virtuel, il existera également des casinos et des ventes aux enchères. Un bon moyen de récupérer ce manque à gagner qui partait sur les sites de vente en ligne. Un moyen très démagogique pour attirer de jeunes internautes émerveillés à l'idée de gagner leur vie en jouant à un MMORPG. Et même un moyen intéressant pour capter l'attention des joueurs plus âgés qui ne seraient pas contre lâcher quelques euros pour se payer le matos dernier cri plutôt que glander des heures durant dans des terrains de chasse surpeuplés.
Bon, certains ne croient pas au modèle économique original de Project Entropia. Ce serait mal connaître la nature humaine. Ça a toutes les chances de marcher, quand on voit le nombre de clampins qui se bousculent sur les casinos virtuels sur Internet. Cela dit, je voudrais juste rappeler que l'objectif d'un jeu se situe bien au-delà de l'appât du gain. Enfin, je vous dis ça, mais ça n'engage que moi.

VOILÀ UN PETIT MOMENT DÉJÀ QU'ON GARDAIT UN ŒIL SUR CE JEU INCLASSABLE. PRÉSENTÉ À L'E3 AVEC L'ANNONCE D'UNE SORTIE POUR LA FIN DE L'ANNÉE, IL EST TEMPS DE VOUS EN REPARLER.



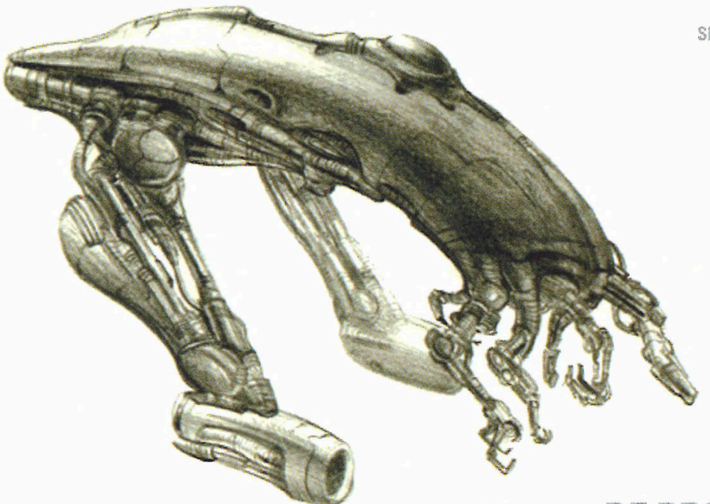


EvE OnLinE

THE SECOND AGE

DÉVELOPPEUR : CCP
SITE : www.eve-line.com/

EVE est un MMORPG, mais il a du mal à être classé dans une catégorie particulière de jeu online. À moitié jeu de rôle, à moitié stratégie, évoluant en milieu spatial avec exploitation des planètes environnantes, il mélange allègrement tous les genres sans aucun complexe. Élu dans le best of de l'E3, il représente la vision de l'avenir des MMORPG en proposant à tout un chacun une grande liberté d'évolution alliée à un graphisme irréprochable.
Le jeu est centré autour d'un monde dénommé EVE par les explorateurs terriens qui l'ont découvert dans un système totalement inconnu après avoir emprunté un trou de vers (on nage en pleine science-fiction). Mais le trou ne resta pas longtemps ouvert et les colons terriens qui l'avaient pris se retrouvèrent comme des idiots coincés dans l'espace inexploré sans un possible retour vers la Terre mère. Seuls, obligés de se battre pour leur survie, ils résistèrent aux années sombres et se scindèrent en cinq branches. Le background historique ne fait pas état de guerre totale entre les différents empires qui naquirent ainsi. En revanche, les nombreuses différences entre les espèces de chaque civilisation, aussi bien politiques que physiques, donnent perpétuellement naissance à des frictions sporadiques. Au milieu de ce monde toujours en pleine agitation, de nombreuses opportunités pourront se présenter.



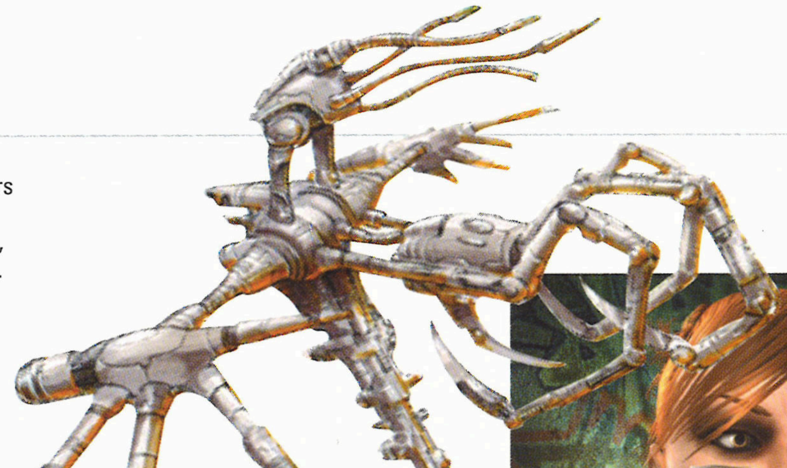




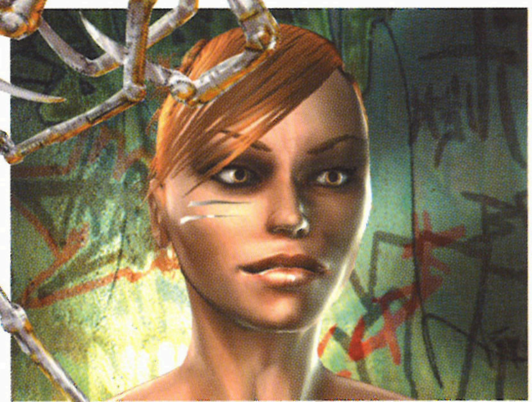
Un peu DE RPG

Le joueur débute par la création d'un personnage possédant des capacités de base. Équipé d'un vaisseau dont il ne sortira jamais, il peut se lancer dans de nombreuses activités destinées à lui permettre de gagner des sous pour s'entraîner et upgrader son précieux navire. Il n'existe pas un système de points d'expérience comme nous y ont habitués les RPG classiques. Ici, l'argent est le nerf de la vie. Pour progresser, il faut gagner des thunes. Plusieurs moyens sont accessibles au néophyte. Ainsi, dans un premier temps il peut très bien se contenter d'exploiter des astéroïdes en zone protégée afin de récupérer des métaux ou d'explorer tel un marin des temps anciens les milliers de systèmes solaires que comporte cet univers. Collecter des données scientifiques ou jouer au collecteur d'ordures représente un moyen tout aussi honorable de se constituer un pécule de départ. Après avoir amassé tant bien que mal votre trésor, il ne vous reste plus qu'à le dépenser, et pour vous et pour votre véhicule. Ah ! Choisir entre un jacousi chromé encastrable, une poupée gonflable dernière génération ou l'arme fatale à rayon pulsant ionique, ce ne sera pas facile. Aucune règle d'évolution n'est préétablie. L'apprentissage de vos aptitudes et la transformation de votre vaisseau seront consécutifs à l'argent que vous dépenserez pour leur amélioration. À vous d'en gagner suffisamment pour assouvir vos désirs les plus fous, comme la création d'une compagnie et l'achat d'une base spatiale.

UN PEU DE stratégie.



Arrivé à un certain stade de maîtrise du jeu, plusieurs voies non exclusives s'ouvriront à vous. Suivant les capacités acquises et la robustesse de votre navire, vous pourrez très bien continuer à jouer en solitaire. C'est-à-dire vivre sans compagnon de route en explorant indéfiniment l'espace qui est devant vos yeux ou, beaucoup plus simple et excitant, piller les lignes de commerce régulières et jouer à cache-cache avec les chasseurs de prime qui ne tarderont pas à vous coller aux fesses, ou mieux, être un de ces chasseurs et acquérir une renommée universelle. Mais le développement personnel n'est qu'une partie de EVE. Si vous songez à vous regrouper entre joueurs et à constituer une entreprise, de nombreuses possibilités se révèlent. Vous pourrez acquérir des stations spatiales, exploiter des planètes entières, fabriquer des armes ou d'autres produits manufacturés. Vous évoluerez ainsi en un groupement puissant capable de lever des armées ou de dicter des embargos économiques pour mettre à genoux vos concurrents et devenir le potentat de cet univers. Vous aurez même le loisir de créer des missions uniques pour les newbies qui, émerveillés par votre aura, désireront vous rejoindre.

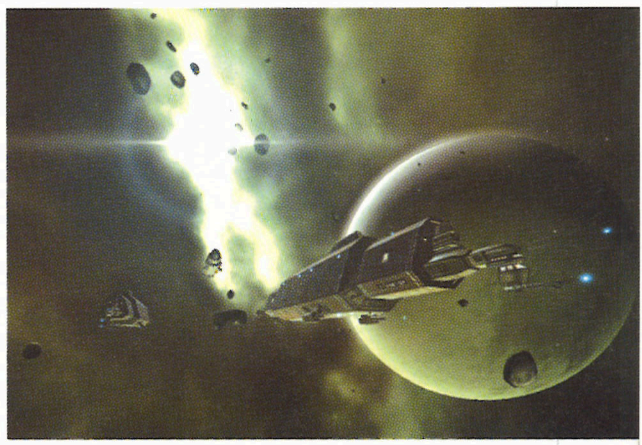


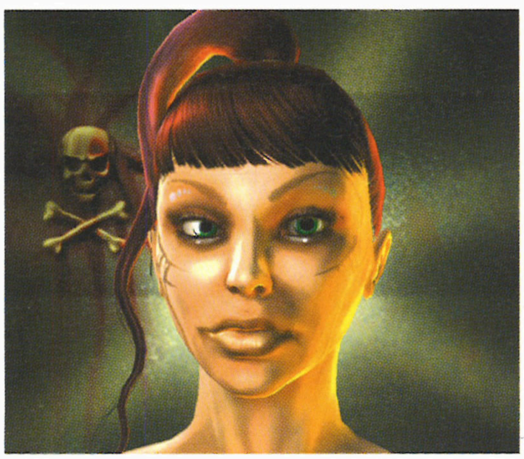




Les Civilisations

Cinq civilisations se partagent l'espace connu de EVE offrant de multiples lignes de conduite aux futurs aventuriers.
La civilisation Amar, dirigée par un empereur soutenu par les cinq familles royales, est extrêmement religieuse. Leur vision manichéenne du monde leur permet les pires excès contre les populations non converties. Esclavagistes sans scrupules, ils aiment conquérir et soumettre.
La civilisation Gallente est regroupée dans une fédération. Ses citoyens sont individualistes et férocement attachés à leur liberté. Ils vivent au sein d'une économie libérale où tout le monde a sa chance mais où peu nombreux sont ceux qui la saisissent. De grandes inégalités se côtoient.
La civilisation Minmatar a modelé des êtres sauvagement indépendants pour qui la famille et le clan représentent leur bien le plus précieux. Si le peuple Minmatar a été réduit en esclavage et dispersé à travers les différents empires, il commence à se relever et à reprendre sa liberté.
La civilisation Caldary se compose de quelques énormes sociétés capitalistes qui contrôlent et réglementent chaque aspect de la vie de leurs citoyens. Extrêmement scrupuleuses, ces dernières offrent l'épanouissement au citoyen modèle mais chasse impitoyablement celui qui contrevient à ses lois. La civilisation Jove est la plus mystérieuse. Son peuple se livre depuis des décennies aux manipulations génétiques. Dotés d'une technologie incroyable, ils restent tributaires d'une maladie génétique qu'ils ont eux-mêmes créée. Pouvant mourir du jour au lendemain, ils ne sont guère nombreux mais restent extrêmement puissants.





Chaque joueur décidera de son degré d'implication et du type de jeux auquel il voudra s'identifier. Il n'aura aucune obligation d'heures de jeu. En tant que pirate ou explorateur, il aura la possibilité de passer sa double vie à découvrir et parcourir des systèmes inconnus en se connectant de temps en temps. En tant que PDG d'une entreprise, il se devra à sa boîte et à ses associés et se connectera cinq heures par jour. Seul, il pourra devenir un des meilleurs pirates ou chasseur de primes se mesurant aux autres joueurs humains dans des duels spatiaux. En groupe, le jeu prendra une direction stratégique certaine avec la presque obligation de monter des plans pour combattre ses voisins trop entreprenants. Guerre larvée, espionnage, pillage, tout est autorisé. Les développeurs nous promettent des règles et des outils destinés à nous offrir un monde transformable dans lequel nous inscrirons notre propre histoire. Leur ambition est grande et les doutes planent encore sur la réalisation technique d'un tel univers. Le bêta-test débutera cet été. Une première vague de cinq cents participants testera la stabilité du serveur client. Puis, petit à petit, le jeu s'enrichira pour vérifier le gameplay et l'équilibrer. Enfin, la phase finale qui devrait voir le jour cet automne sera un bêta-test ouvert à tous. Alors n'hésitez pas à aller vous inscrire sur le site pour pouvoir participer.

Kika

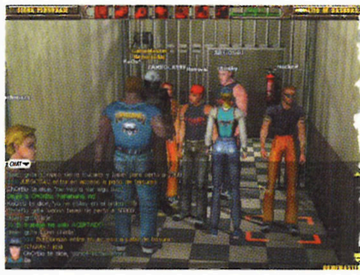
IL VA Y AVOIR COMME DU GRINCEMENT DE DENTS DANS LES CHAUMIÈRES BIEN-PENSANTES DE NOS VILLES ET NOS CAMPAGNES. PRISON, UN MASSIVE ONLINE CARCÉRAL VA SORTIR… ATTENTION, L'USAGE DU SECOND DEGRÉ DEVIENT OBLIGATOIRE !

Prison

GENRE : Massive Online carcéral
DÉVELOPPEUR : Dynamic
ÉDITEUR : Cryonetworks
SORTIE PRÉVUE : Fin 2002

Le massive online en plein air, c'est complètement has-been… Fini les parties de rigolade champêtres, animées par une quelconque flopée de monstres uniquement là pour amuser la galerie. Dinamic, un développeur espagnol, nous propose de vivre de grands moments de convivialité dans une prison. Vous savez, ce genre d'endroit où l'on transforme les objets les plus anodins (brosse à dents, ressort de sommier) en arme mortelle.







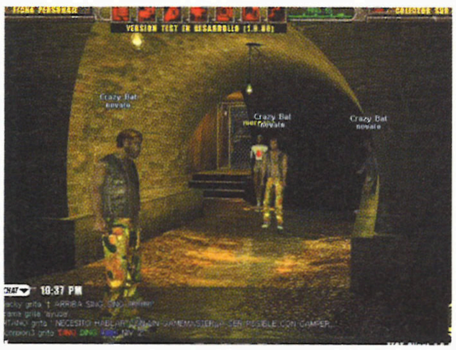
Ils ont OZ'É

Difficile de parler de Prison sans faire référence à « Oz' », la série qui passe sur Série Club, la chaîne câblée. Pour ceux qui n'ont pas la chance de recevoir ce programme, sachez que Oz' est le surnom d'une prison expérimentale américaine, celle d'Oswald. Tous les épisodes se déroulent entre quatre murs et racontent tous les coups bas que les détenus se font durant leur temps de captivité. Les modèles moraux y sont complètement dépassés, et seule une certaine logique de survie à tout prix est prédominante chez les pensionnaires de cette prison modèle. Aussi, on y rencontre toutes sortes de trafics, des stups aux armes, en passant par les téléphones portables. Inutile de dire que le meurtre est monnaie courante dans cet établissement. Il n'est donc pas rare de voir des gangs se former, histoire de rendre les vingt-cinq prochaines années de cellules plus sûres et plus supportables.
Ces principes diplomatiques développés sans concession dans la série « Oz' » sont rigoureusement appliqués à la lettre dans Prison, ce futur massive online qui devrait sortir avant la fin de l'année.



Même si un personnage haut niveau peuvent semer la pagaille chez les petits niveaux, un grand nombre d'assaillants peut avoir raison de lui. Cette idée limitera des idées de Grosbill au pays du PK.







LES NON-ÉVADÉS d'Alcatraz

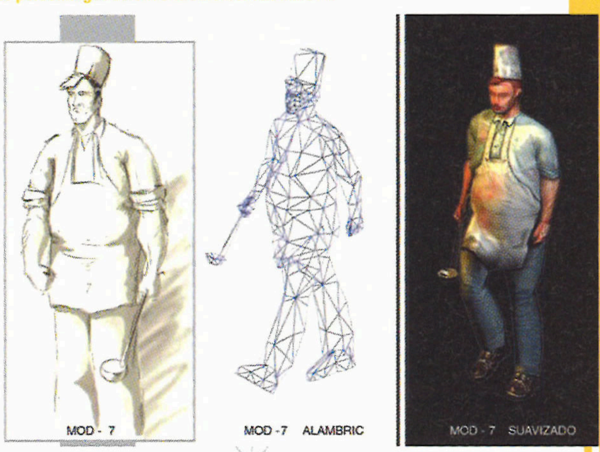
Si le ton du jeu est proche de cette série de plus en plus culte, l'environnement, lui, est beaucoup plus proche de celui de la prison d'Alcatraz. Déjà, l'établissement pénitentiaire dans lequel on se retrouve est construit sur une île, histoire de décourager les espoirs d'évasion qu'un bon nombre de joueurs seront automatiquement tentés de réaliser.

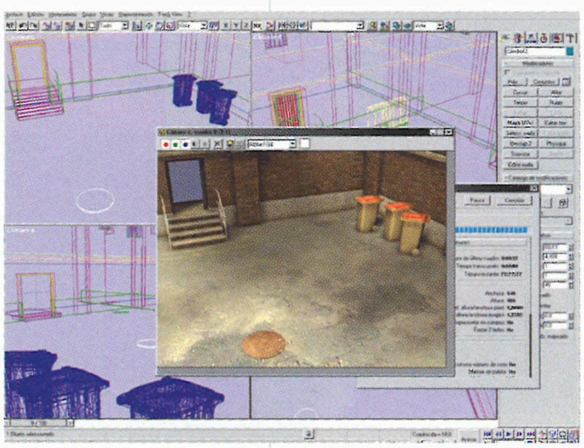
Évidemment, plusieurs prisons sont prévues, toutes édifiées sur le même plan, chacune représentant un serveur. Les entrailles de cette vaste maison carcérale reprennent aussi l'architecture propre à toutes les prisons dites « centrales » telles qu'elles ont été conçues depuis les années 20 jusqu'à maintenant. En gros, un noyau central autorise la communication entre plusieurs ailes dans lesquelles sont placées les cellules. De fait, cette disposition permet de dispatcher les joueurs selon leur niveau. Toutes les sections de la prison sont accessibles. Ça va des sous-sols aux toits, en passant par le gymnase, le réfectoire, les ateliers, les promenades et les douches. Le principe est de faire évoluer les personnages 3D dans des environnements précalculés, avec dans chaque pièce plusieurs cadrages différents à la manière d'un Resident Evil.

Prisonnier : MODE D'EMPLOI

La création du personnage se fait en fonction du crime pour lequel il a été condamné. Ainsi, les « professions » sont conçues selon le délit choisi. On a droit un peu à tout. Le serial killer, le voleur, le dealer, le mercenaire, le politique… Tout cela offre le choix des compétences offertes au joueur. De même, on trouve de tout dans les ailes de la prison, et aucun détenu n'est classé en cellule par type de délit, ou encore par couleur de peau. La prison est même mixte ! Ce qui contribue à enrichir le choix des skins proposées. Pour le reste, le joueur a plusieurs objectifs dans le jeu. Bien que le principal est de rester en vie, tout dépend de comment on va s'y prendre, et donc, des buts secondaires que chaque participant doit atteindre.

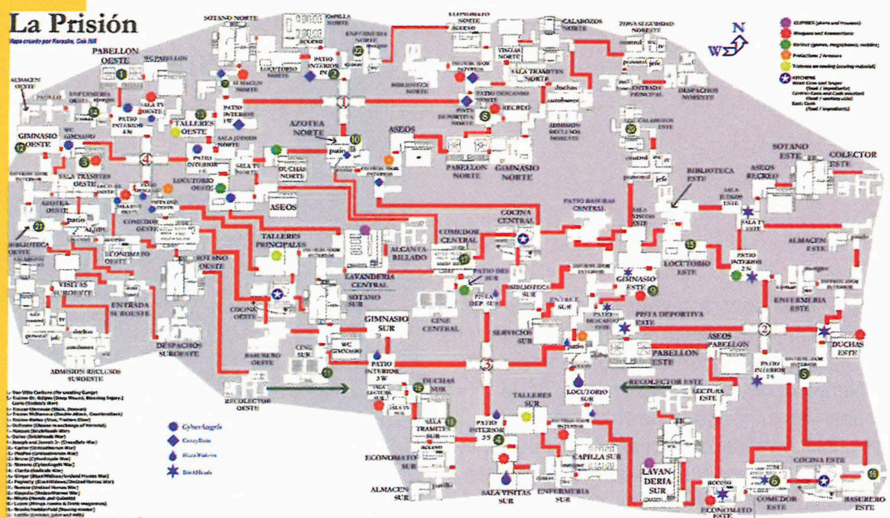
Les développeurs ont fait en sorte que les modélisations des personnages soient extrêmement détaillées.

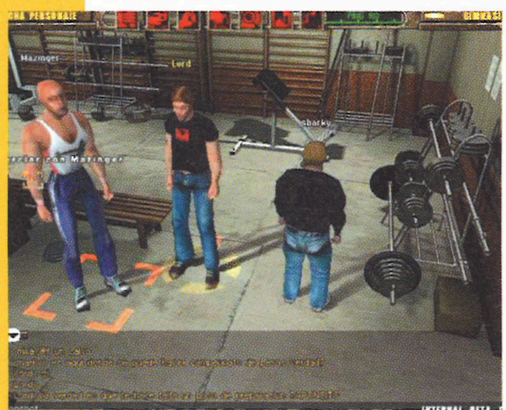




Curiosité dans le monde du massive online : les décors sont précalculés, à la manière de Resident Evil.

Voici le plan d'un seul niveau de la prison… Il y a de quoi faire !





En dehors des matons qui sont tous PNJ, les autres représentants de ces personnages intouchables seront surtout d'autres détenus, fournissant matériels, soins, et renseignements aux joueurs.



Ainsi, augmenter son espérance de vie est fonction des rapports avec les autres, qu'ils soient diplomatiques ou belliqueux. Par exemple, on peut chercher une certaine immunité en se rendant indispensable en vendant des stupéfiants, on peut essayer de créer un gang, ou tout simplement se perfectionner dans les disciplines de combat. Rien n'est donc obligatoire, le joueur est juste invité à faire preuve d'esprit de bon sens, et d'adaptation.

Second degré ÉDULCORÉ

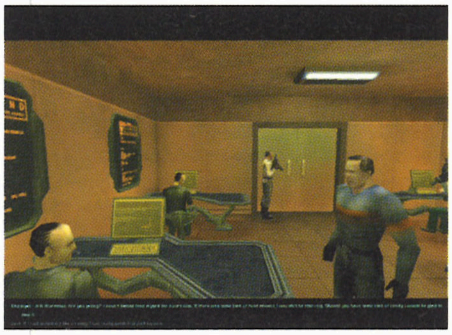
Des finesses de background permettent de sauver le jeu d'une hypothétique mise au placard, au milieu des jeux pornographiques et ultra-violents. Ici, lorsqu'on meurt, on se réincarne dans sa cellule, et aucune histoire de savonnette qui tombe par terre n'est prévue dans les vestiaires des douches.
Les combats se font en « parallèle » de la vie quotidienne du détenu moyen. Lorsqu'il y a bagarre, le principal, c'est de ne pas se faire serrer par les matons. Pour cela, le joueur est invité à prendre très vite des réflexes de prisonnier, dont le premier est de connaître les heures de rondes des forces de l'ordre. Lorsque le conflit éclate, on voit deux types se faire face au milieu du décor. À ce moment précis, on peut choisir ou non d'entrer dans la bagarre, et pour quel camp on veut se battre. Ça entretient un certain esprit de meute, si nécessaire à la survie dans tout milieu carcéral (valable aussi dans les lycées, les bureaux, et le loft). Et ça permet de se faire reconnaître par ses codétenus.
Mais la baston pure et dure n'est pas l'objet principal du gameplay. Selon Dinamic, le développeur espagnol, Prison est plus une expérience de rapports humains dans un contexte extrême. De fait, la revente de came, la recherche des armes, le trafic de portables, ou tout autre crime, sont plutôt des incidences dans le jeu. L'important, c'est de savoir comment va faire le joueur pour parvenir à ses fins. Il dispose pour cela de toute son intelligence et de 120 niveaux de personnage pour s'accomplir. Le jeu est donc à prendre au second degré avant tout. N'en déplaise à « Bien Pensant Hebdo » ou « Collabo Magazine », l'objectif du jeu n'est pas de se prendre pour un criminel, mais bien de savoir comment le joueur va faire pour rester en vie dans un milieu hostile.

Pete Boule

NEOCRON

PAS SUPER LA TERRE AU XXVIIE SIÈCLE. ON A TOUT POURRI À COUPS DE BOMBES. D'AILLEURS, PRESQUE TOUT LE MONDE S'EST BARRÉ SUR LA PLANÈTE IRATA 3. PARAÎT QUE C'EST MIEUX LÀ-BAS. ILS ONT LA SÉCU ET TOUT.







Ceux qui sont restés sur Terre n'ont le choix qu'entre trois sites protégés des radiations par des champs de force : Tokio 2, Dome of York et Neocron. Au-delà de ces zones, c'est le chaos. Des ruines pourries et irradiées qui grouillent de mutants ; on appelle ça l'Outzone, mais on aurait tout aussi bien pu appeler ça la zone merdeuse. Mais en ville, c'est cool. Il y a des flics partout.

Tout était finalement POUR LE MIEUX DONC...

... jusqu'à ce qu'Irata 3 annonce avoir pris contact avec une forme de vie extraterrestre et que, quelques instants plus tard, les communications soient inexplicablement interrompues avec cette planète (j'ai, au sujet de ce mystère, une théorie que je vous exposerai un autre jour).
Tiens, vous êtes qui au fait ? Eh bien, vous avez le choix. Vous êtes soit un type somme toute assez moyen (Détective), on vous appellera Robert par exemple, mais on aurait tout aussi bien pu vous appeler Francis Perrin, soit un type chétif mais très vif, comme Belmondo maintenant qu'il est vieux (Espion). Soit un gros con musclé (Tank), tiens, comme Fishbone par exemple, quoiqu'il ne soit pas si musclé que ça. Ou bien un ascétique physiquement faible se concentrant sur les disciplines psychiques (Moine Psy) comme par exemple Jean-Hugues Anglade.
Voilà, maintenant que vous savez mieux qui vous êtes, votre vraie vie sur Neocron peut commencer.



DU COUP tout s'explique

Comme vous avez pu le comprendre (ou pas), Neocron est un jeu de rôle massivement multijoueur dans un univers futuriste et gothique à la Blade Runner. L'ambiance rappelle immédiatement des jeux comme Deus Ex ou System Shock 2... et le gameplay aussi. Car non content d'être un MOMRPG, Neocron est aussi un jeu de shoot à la première personne. Et c'est là tout le défi de Neocron : car il est terriblement frustrant dans Everquest ou Anarchy Online de se balader totalement librement dans un gigantesque univers 3D et, dès qu'un combat commence, que le jeu se transforme en un genre de chifoumi compliqué. Non, dans Neocron, si le développeur relève le défi qu'il a lancé, les combats ressembleront bien plus à Counter-Strike ou Wolfenstein, à un bon vieux First Person Shooter, à un vrai jeu quoi. Tout ça pour vous dire que la démo jouable (mais off-line) de Neocron se trouve dans le CD1 de ce numéro. Jetez-y un œil. Ça permet déjà de se faire une idée. Nous, on a aimé et on demande à voir ce que ça va donner avec des milliers d'emmerdeurs connectés dessus.

monsieur pomme de terre

GENRE : FPS online
DÉVELOPPEUR : Reakktor
ÉDITEUR : Focus Home Interactive
SORTIE PRÉVUE : Fin 2002
SITE : www.neocron.com





Une ambiance à la Blade Runner.



Des combats dignes d'un vrai First Person Shooter.



Réseau

OUI, JE SAIS, NOUS VOUS PARLONS DÉJÀ DE NEW WORLD ORDER DANS LE COMPTE RENDU E3 DE CE MÊME NUMÉRO. MAIS JUSTE AVANT QUE MIGUELITO LE COURSIER N'ARRIVE POUR EMMENER NOS TEXTES À L'IMPRIMERIE, UNE VERSION ESTAMPILLÉE « MULTIPLAYER TEST » EST SORTIE SUR LE NET. ALORS, ON A FAIT PATIENTER MIGUELITO QUELQUES HEURES, ET ON INSTALLE LA BÊTE SUR NOS MACHINES.

New World Order

Bon, je vais être franc les gars, le Multiplayer Test de New World Order, ne perdez pas votre temps à le télécharger. Non pas que le jeu soit décevant, au contraire même, mais pour réussir à lancer une partie et à jouer sans plantages plus de dix minutes, c'est le parcours du combattant. Un vrai cauchemar, je me demande pourquoi les développeurs de Termite Games ont sorti ce morceau de code qui a dû être débuggé par un jeune stagiaire de 12 ans shooté à la colle. Non, vraiment, je ne vois que ça. Enfin bon, en attendant un patch que le programmeur du jeu annonce pour bientôt dans les forums, il a fallu faire avec les moyens du bord. Trois changements de drivers, deux nuits entières de rituels vaudous et une tentative de suicide ont été nécessaires pour faire tourner le jeu. Mais, une fois la bête à l'écran, j'avoue que je n'ai pas été déçu. Ce titre, qu'on annonce souvent comme le successeur de Counter-Strike, a en effet de quoi séduire tous les fans de shoot tactique en multijoueur...





COUNTER-STRIKE 2.0

Le gameplay, même s'il est encore un peu tôt pour s'en faire une idée définitive vu les problèmes rencontrés sur cette démo, a l'air tout à fait classique. En clair, c'est du bon gros pompage de Counter-Strike. La vitesse de déplacement est à peu près la même, la gestion des dégâts aussi – les headshots jouent notamment un rôle toujours aussi important. L'arsenal, quant à lui, ne dépaysera personne avec MP5, Steyr Aug, M4A1 et fusil de snipe traditionnel. Deux petites améliorations tout de même : la gestion de la fatigue qui diminue la précision au tir lorsqu'on vient de se crever à courir ou à sauter, et un système de grades qui remplace le pognon pour s'acheter des flingues plus puissants. Mais là où New World Order passe la seconde par rapport au mod Half-Life, c'est au niveau de sa réalisation. En fait, on a l'impression de se retrouver devant une sorte de Counter-Strike 2.0. La seule carte disponible pour ce Multiplayer Test est un magnifique petit village suédois arborant des textures d'un réalisme saisissant. Le travail réalisé sur les ombres est, lui aussi, remarquable, que ce soit pour les personnages (avec pixel shader et compagnie sur les grosses cartes graphiques) ou sur les décors. Le moteur physique a l'air bien balèze, les développeurs sont allés jusqu'à modéliser le comportement des douilles qui dévalent les pentes suivant la gravité... Bref, quand New World Order tournera sans planter toutes les trois minutes et que le code réseau sera optimisé, il devrait avoir pas mal d'arguments pour venir faire de l'ombre aux titres les plus joués actuellement en réseau. En tout cas, quand on a vu ça, il est difficile de retourner jouer sur C.S.-Italy.

ackboo





La qualité des textures est vraiment exceptionnelle sur cette carte. Seule contrepartie : il faut un gigahertz minimum et une carte graphique récente pour espérer faire tourner ça correctement.



Regardez comme c'est pas mignon, cette petite salle de restaurant. Avec les ombres sous les tables et tout.

beta version

Ackboo



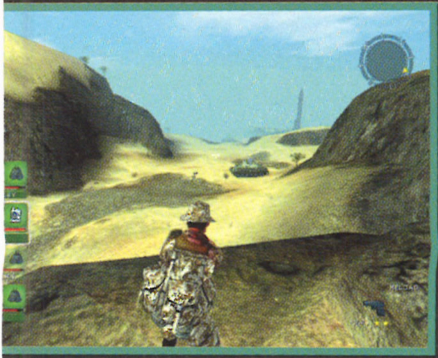
La première mission consistera à plastiquer le pont du Gard. Enfin, c'est peut-être pas le pont du Gard, j'ai sûrement lu le briefing de mission un peu vite





Conflict

Vous avez remarqué comme dans le jeu vidéo, certaines catégories socio-professionnelles sont sous-représentées ? Tenez, par exemple, jamais on ne joue le rôle d'un employé de banque ou d'un postier. Et les experts-comptables ? Et les coiffeurs ? Les ostréiculteurs ? Eux aussi, oubliés. Pour avoir sa tête sur une boîte de jeu vidéo, maintenant, il faut être un membre des Forces Spéciales. C'est vraiment le bagage minimum. Alors arrêtez ce DEUG de Droit, vous voyez bien que ça ne mène nulle part.





GENRE SHOOT TACTIQUE
ÉDITEUR SCI INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PIVOTAL GAMES G.-B.
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2002





Les textures sur les personnages, sans être catastrophiques, ne seront tout de même pas au niveau des meilleures productions du moment.

C'EST QUI CES GENS-LÀ ?

Pivotal Games, comme ça, ça ne doit rien vous dire et c'est normal, Conflict : Desert Storm est leur premier jeu. Mais avant ça, une bonne partie de cette équipe était à la tête de Pumpkins Studios, les gars qui nous ont fait l'excellent Warzone 2100… Mine de rien, ce titre a tout de même été le premier jeu de stratégie temps réel entièrement réalisé en 3D, dont certains éléments ont été allégrement pompés par toute la concurrence. Il était question d'une suite pendant un moment qui devait s'appeler Warzone 2120, mais le torchon a brûlé entre Eidos, l'éditeur, et Pumpkins Studios. Un beau gâchis, on peut vraiment regretter que cette équipe ne se soit pas remise à la stratégie temps réel, elle était vraiment douée pour ça.



Desert Storm



Dans certaines missions, nos soldats pourront embarquer dans des véhicules. Malheureusement sur cette version bêta, le contrôle de la direction ne peut se faire qu'à la souris et c'est vraiment pas pratique.

Rappelons un peu les faits : en août 1990, un dictateur moustachu du nom de Saddam Hussein décidait d'annexer son petit voisin, le Koweit, pour une sombre histoire de quotas de production de pétrole.
Les Américains, en grands défenseurs de la liberté, de la démocratie et de leur source d'approvisionnement énergétique, pensent alors que l'Iraq ne s'arrêtera pas au Koweit et partira envahir l'Arabie Saoudite dans la foulée. Georges Bush père (le fils n'était pas encore une star de vidéo-gag) décide alors d'envoyer un demi-million d'hommes dans la région pour éviter une hausse du prix du baril. Et dans ce demi-million, il y a quelques soldats d'élite des Forces Spéciales auxquels vont échoir les missions les plus risquées. Ce sont ces gus-là qu'on va incarner dans Conflict Desert Storm, le premier jeu de Pivotal Games.

GHOST STRIKE &Dangerous

Desert Storm se présente comme un jeu d'action tactique rappelant un peu Ghost Recon, un peu Counter-Strike, mais pas trop quand même en fait. Je m'explique. Counter-Strike, c'est pour le feeling général du jeu, c'est-à-dire un bon compromis entre réalisme et nervosité. On ne crèvera pas en un coup, on n'avancera pas à la vitesse de la tortue comme sur certains jeux qui se veulent être une véritable simu militaire (Team Factor, pour ne pas le nommer), mais ça ne sera pas non plus un shoot violent à la Serious Sam. Le côté Ghost Recon, c'est pour tout ce qui concerne la gestion de l'équipe, car vous vous doutez bien

bêta version

Conflict Desert Storm





Il sera possible, grâce à un pointeur laser, d'indiquer à des collègues aviateurs l'endroit où lancer leurs petits missiles à tête chercheuse.



La fin de chaque mission sera un sprint vers la zone d'extraction où un hélicoptère viendra chercher les rescapés de l'opération.

VIENS LÀ QUE JE TE BOTTE, LE SCUD

Conflict : Desert Storm proposera un système de caméras qui devrait se révéler bien pratique à l'usage. Pour les déplacements, la vue sera à la troisième personne, de dos, comme dans Max Payne par exemple. Ça permet d'avoir une focale plus large, donc de mieux percevoir ce qui se passe autour de soi, et de visualiser la posture du soldat (debout, à genoux, couché). En revanche, quand on voudra tirer, il suffira d'appuyer sur le second bouton de la souris pour passer en vue première personne, l'équivalent d'une vue « arme à l'épaule », qui offrira un petit zoom et un viseur plus précis.





Grand classique des jeux de ce genre, on pourra prendre possession des mitrailleuses lourdes ennemies et les retourner contre l'adversaire.



que l'état-major yankee n'envoie pas ses combattants d'élite seuls derrière les lignes ennemies. Ils partiront en petits groupes de quatre camarades maximum, généralement les mêmes durant toute la campagne solo, car il sera possible de faire grimper leurs stats (leur précision au tir notamment) après chaque mission réussie. L'interface de commandement n'a pas l'air aussi complète que celle du jeu de Red Storm, mais après quelques missions, on devrait se sentir à l'aise pour filer à ses hommes les ordres essentiels : ouvrir le feu, suivre le groupe, se positionner à un endroit en couvrant une direction particulière… Tout se fera avec quelques raccourcis clavier faciles à apprendre, genre Alt-quelque-chose. Au pire, on pourra toujours prendre le contrôle de n'importe quel coéquipier, comme dans Hidden & Dangerous, pour lui faire exécuter une action précise.

VIENS LÀ, que je te BOTTE LE SCUD

La campagne solo du jeu proposera une quinzaine de missions. Toutes s'inspireront d'événements qui ont vraiment eu lieu durant cette courte guerre. Chaque niveau proposera plusieurs objectifs ; pour la première mission par exemple, il s'agira d'aller récupérer du C4 dans une caserne, de libérer un pote des geôles irakiennes, puis de plastiquer un pont pour éviter le passage des renforts avant de rejoindre la zone d'extraction. Évidemment, ça fera des après-midi occupés, pas le temps de se faire un méchoui entre deux dunes. Mais bon, c'est la guerre, vous avez signé pour ça. D'autres missions consisteront à détruire des lanceurs de SCUD, à secourir des dignitaires koweitiens, à transformer des tanks en petits bouts de métal fondu… Pour réussir, il faudra, comme d'habitude, profiter au maximum des spécialisations de vos équipiers. En général, la troupe conventionnelle consistera en un leader armé d'un M16 suivi d'un sniper, une brute épaisse à la mitrailleuse lourde et un petit sournois avec un MP5 à silencieux. Certains objectifs nécessiteront de foncer dans le tas, et là, il faudra organiser des couvertures, ajuster les distances de tir… Bref, il faudra vraiment utiliser tous les membres de l'équipe sous peine de se faire buter par les ennemis qui seront généralement en supériorité numérique. D'autres passages pourront se faire de manière plus subtile, avec notamment des « Silent Kills » lorsqu'on réussira à buter un soldat adverse à l'arme blanche, en se faufilant derrière lui. Ce sera d'ailleurs la méthode à favoriser car les ennemis seront beaucoup plus agressifs lorsqu'ils auront été avertis de votre présence. Il faudra ainsi faire gaffe à ne laisser filer aucun soldat lors des fusillades pour éviter qu'il n'aille prévenir ses petits copains en retrait ou qu'il ne déclenche l'alarme.

UN MOTEUR 3D sans fioritures

Côté réalisation, la version bêta que nous avons reçue laisse présager de quelque chose d'honnête, sans toutefois être extraordinaire. Le moteur 3D devrait afficher des décors sympathiques avec des textures sablonneuses réussies et une bonne animation de persos, qu'ils soient en train de courir, de ramper, de vomir, de mourir… Mais bon, pas de quoi se décoller la rétine non plus. Comme vous pouvez le constater sur les photos d'écran qui parsèment ces pages, la distance de vue n'est pas faramineuse, on a vu des visages mieux modélisés que ça, et j'avoue que j'ai trouvé le jeu un peu avare en effets graphiques. Moi, j'aime bien quand il y a plein de petits bitoniaux qui filent en l'air lorsqu'on explose un tank, ou alors quand il y a de belles lumières dynamiques à chaque coup de feu… Vous me direz que le désert, pour les lumières dynamiques, c'est pas le meilleur environnement, mais je vous répondrai qu'il y aura aussi des combats en intérieur, dans les entrailles des bases ennemies… Enfin bon, je ne veux pas juger le jeu avant d'avoir vu la version finale, mais je pense qu'il ne faut pas s'attendre à une réalisation démente. Ça sera propre, ça sera fluide, il y aura de jolies ombres détaillées sous les personnages, de jolies animations, mais pas de quoi faire honte à un Medal of Honor ou un Ghost Recon.



Lors des combats, le comportement des coéquipiers dirigés par l'ordinateur devrait être tout à fait crédible.





Progression prudente au milieu d'un troupeau de chèvres ennemies.

Un bon titre EN PERSPECTIVE

J'avoue qu'avant d'avoir pu jouer à cette version non définitive, j'avais un mauvais feeling à propos de ce jeu. J'avais déjà eu l'occasion de le voir lors d'un voyage de presse (de vraies vacances d'ailleurs, un circuit touristique à Las Vegas…), et je n'avais pas été convaincu. Le titre était montré sur des PC portables tout pourris avec des souris mal réglées, l'horreur. Mais une fois que j'ai pu tâter la bête sur ma machine à moi avec mes réglages à moi, bah, je me suis quand même payé quelques missions bien marrantes.
Ce qui devrait être le gros point fort du jeu, c'est le fait qu'on puisse diriger facilement toute une équipe de soldats pour une fois pas trop débiles.
Ils réagiront correctement sous le feu ennemi, ils seront capables de se servir de leur arme, ils exécuteront avec discernement les ordres qu'on leur filera…
Le système de commande pourra paraître un peu simple, mais il devrait finalement s'avérer tout à fait suffisant en pratique. À vue de nez, Conflict : Desert Storm devrait donc être un bon jeu pour les fans d'action militaire, une sorte de Ghost Recon version Guerre du Golfe, en plus accessible et un peu plus arcade.

L'infiltration sera un élément majeur du gameplay.



LE MULTIJOUEUR

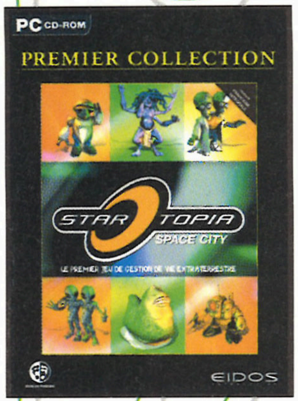
Nous avons eu l'occasion de tester rapidement le mode multijoueur sur une mission de la campagne en coopératif, et je dois vous dire que ça pourrait être bien sympathique. Le type de gameplay se prête parfaitement à ce genre de partie multijoueur où il est bien pratique d'avoir un coéquipier humain pour faire des tirs de barrage, couvrir une zone pendant qu'on progresse… Il y aura aussi bien sûr d'autres modes de jeu classiques dont voici la liste :
- Team Deatmatch (pas besoin de vous faire un dessin)
- VIP Assassination (comme sur Counter-Strike)
- Lone Wolf (un joueur sélectionné au hasard se bat contre tous les autres)
- Recovery (une équipe doit récupérer un objet défendu par l'autre équipe)
- Assault/Defend (une équipe doit détruire une colonne de blindés protégée par l'autre équipe)

budget

par Ivan le Fou

Bon, c'est l'été. En cas de doute, vérifiez sur votre téléviseur : s'il pleut sur Roland Garros, c'est l'été. Alors exceptionnellement, je vais arrêter de râler sur le prix des jeux et tirer mon chapeau à un éditeur qui fait de gros efforts dans ce domaine, je parle de Take 2. Non seulement ces gens-là sortent Grand Theft Auto III, un des meilleurs jeux de ces dernières années, à moins de 45 euros (moins de 300 francs), mais en plus, ils lancent une collection à 5 euros, la gamme Take Two Heritage. Parmi 15 titres, dont certains ont déjà été disponibles en Budget, vous trouverez Hidden & Dangerous, Nocturne, Heavy Metal F.A.K.K. 2 et Rune. Si vous ne les avez pas déjà, voilà des titres qui, à ce prix-là, méritent de faire partie de votre ludothèque. Avant de partir en vacances, une dernière indication : les titres de la collection Exclusive d'Ubi Soft cités dans cette page ne seront sur les rayonnages que le 21 août.

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Startopia

15 euros, Collection Premier d'Eidos, Pentium III 500 (64 Mo) + carte 3D

Excellent jeu de gestion délirant, Startopia vous bombarde gérant d'une station orbitale chargée d'accueillir toutes sortes de races extraterrestres. Entièrement et magnifiquement en 3D, Startopia bénéficie également d'une ambiance sonore très réussie. Ceux qui connaissent Theme Hospital, Sim City ou Dungeon Keeper ne seront pas dépaysés : il s'agit de contenter la clientèle et de lutter contre les concurrents par tous les moyens possibles, y compris l'assaut en règle. C'est d'ailleurs le point qui flanche un peu, les combats étant trop confus.

(91 % DANS JOYSTICK N°128, MÉGASTAR)



Battle Realms

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium III 500 + carte 3D, 16 Mo

Un peu de sang neuf dans le monde du stratégie en temps réel ! Bon, la base est très classique et on ne compte pas des centaines d'unités par camp. Mais vous pourrez choisir parmi quatre clans ennemis et bénéficier d'une réalisation hors pair : la 3D est somptueuse et les animations, tant des décors que des unités, donnent une impression de finition très agréable. Le système des ressources est très novateur, notamment en ce qui concerne la production des unités. Bref, un jeu indispensable si vous aimez le genre.

(91 % DANS JOYSTICK N°132, MÉGASTAR)

Kohan : Immortal Sovereigns

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 300 + 64 Mo

Pour ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter le tout récent Heroes of Might & Magic IV, mais qui aiment les jeux de stratégie teintés de médiéval fantastique, Kohan est un bon choix. Ce jeu en temps réel présente plusieurs innovations intéressantes (au niveau des ressources ou de la gestion des troupes) tout en gardant une grande simplicité. Comme souvent, la campagne est un peu lassante et Kohan se révèle vraiment en multijoueur.

(81 % DANS JOYSTICK N°131)



Rogue Spear Black Thorn

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium 233 + carte 3D

Ce Stand-alone pour Rogue Spear (autrement dit un add-on qui ne nécessite pas le jeu complet pour fonctionner) est sorti en même temps que Ghost Recon, la « suite » de Rogue Spear. Résultat : le moteur graphique a pris un sale coup dans l'œil. Mais le gameplay est toujours aussi excellent et les dix nouvelles missions de ce supplément tardif valent le déplacement. Reste le problème du prix : 15 euros pour un jeu en Budget, ce n'est pas très cher, mais 15 euros pour un add-on, c'est une autre histoire. On aurait apprécié un package regroupant Rogue Spear et Black Thorn.

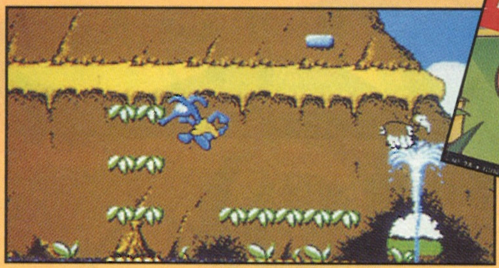
(79 % DANS JOYSTICK N°132)



ET POKE ET PEEK

AAaaAAaah au secours ! Je suis avalé dans une spirale temporelle… Quel jour sommes-nous ? Un seul moyen de savoir : consulterma collec de Joystick. Ouh ben, elle est toute maigrichonne : on en est au numéro 28… juin 1992 ?! Dur, j'aurais préféré me retrouver dans les 70's pour monter une boîte dans la Silicon Valley. Tant pis, ce sera Juin 1992 : MC Solaar casse la baraque avec « Bouge de là ». Bernard Tapie est sur le grill. On dit de lui qu'il est fini… et moi ? Je suis qui, moi, en 92 ? Ah ben oui ! Je suis… un lecteur de Joystick.





Faut la voir, cette couverture. C'est un dessin hideux et crétin, indigne même d'illustrer un tatouage Malabar. Le bonhomme rouge aux allures de Casimir nous présente « Push Over, une fourmi d'enfer ! ». Frisson de la honte… ça me rappelle à quel point je passais pour un débile chaque fois que j'ouvrais mon Joystick dans le métro. C'était bien pourtant, Push Over ; un jeu de puzzle avec des dominos. Il y avait les dominos qui explosaient, ceux qui s'envolaient… c'était la folie quoi. Mince, on savait s'amuser à l'époque.

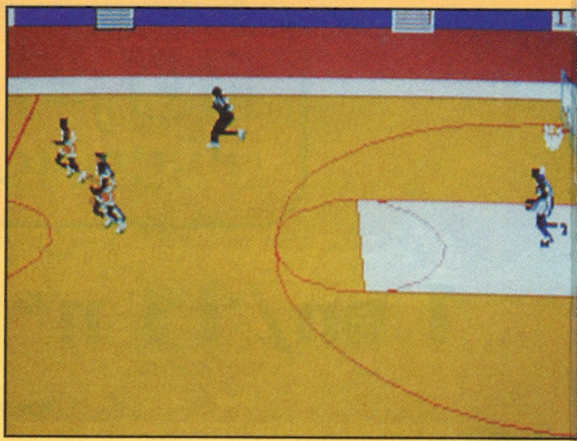
Dans un petit encart de news, on apprend qu' « Amstrad Strikes Back ! ». Faut dire qu'ils ramaient pas mal à l'époque, Amstrad. Avec l'arrivée de l'Atari ST de l'Amiga et de toutes les consoles 16 bits… ça sentait un peu le sapin. La news nous fait part d'un bruit de couloir rassurant : « Amstrad préparerait un nouveau truc révolutionnaire… ». De quoi pouvait-il donc bien s'agir ?... la réponse ne devait tomber qu'un an plus tard : le tout premier PDA ! Et bien avant qu'Apple ne se viande avec le Newton et que Palm ne récolte finalement le gros lot. Le mot « PDA » a même été inventé par Amstrad : le PDA600 qu'il s'appelait… qu'est-ce qu'il s'est ramassé, leur PDA600. Plus loin, on nous vante les mérites du EDOS. C'est un distributeur automatique de jeux vidéo. Présent dans les boutiques, il copie sur disquette, et en direct, les jeux de notre choix. Adieu les problèmes de stocks et d'invendus. Mince, c'est vrai que c'était une bonne idée. À savoir combien de tonnes de tous ces machins, dont personne n'a voulu, ont été concassées pour être recyclées en pneus… La leçon est claire : il ne fait pas bon d'être trop visionnaire.



Toujours dans les news, on apprend que Psygnosis va très bien ! Ils signent avec les meilleures boîtes, ils accumulent d'excellents chiffres et bénéfices. L'euphorie. L'encart se conclut ainsi : « Moi, si j'étais monsieur Psygnosis, avec tout ça, je prendrais dix ans de vacances aux Bahamas pour me reposer ». Il a dû suivre les conseils du rédacteur. Il doit être dans l'avion du retour monsieur Psygnosis, tout bronzé, un collier de fleurs autour du cou. Il va faire la gueule, monsieur Psygnosis.

Du côté des tests, une bonne nouvelle pour les rares possesseurs de PC : longtemps après la version Macintosh, SimCity est enfin porté sous Windows ! Et dans un coin de page, un minable jeu de basket, Road to the Final Four, se fait massacrer par Seb : « Le plaisir de jeu n'est pas réellement présent. » Il n'est pas trop méchant quand même parce que c'est une toute petite boîte qui l'a programmé. Bethesda Softworks qu'elle s'appelle. Mince, fallait le deviner qu'ils allaient nous pondre Morrowind ceux-là.

MONSIEUR POMME DE TERRE






DEUX FOIS PLUS GONFLÉ !
2 FOIS TROP DE BONUS ! voir au dos
Plus gros. Plus profond
SCARY MOVIE 2
DVD
© 2001 Miramax Film Corp. Tous droits réservés.
BONUS VHS : 21 scènes coupées • 2 fins alternatives • Les 5 parodies gagnantes du concours "La vidéo dont tu es le héros."
BONUS DVD : CETTE FOIS IL Y A 2 RONDELLES !
Sons 5.1 DOLBY DIGITAL et dts DIGITAL SURROUND • 21 scènes coupées • 2 fins alternatives • Le making-of • Les 5 parodies gagnantes du concours • 4 modules sur les effets spéciaux • Les spots TV français • Les vrais dessous du tournage et tellement d'autres surprises (avec la présence exceptionnelle de Clara MORGANE, Estelle DESANGES et TITIA !)
NRJ
HIT MUSIC only !*
EN VENTE EN VIDEO ET DVD VIDEO LE 3 JUILLET
www.wildsideproject.com
WILD SIDE VIDEO
ÉGALEMENT DISPONIBLE POUR LES ENFANTS : SPY kids
LA CHAINE MUSICALE mcm www.mcm.net
Comme au Cinema.com
TOUTE L'ACTUALITÉ CINÉMA, VIDÉO ET DVD
ALLOCINE.COM
LYCOS.fr
VOTRE GUIDE PERSONNEL SUR INTERNET